TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!





Nº 49

Por los expertos de 

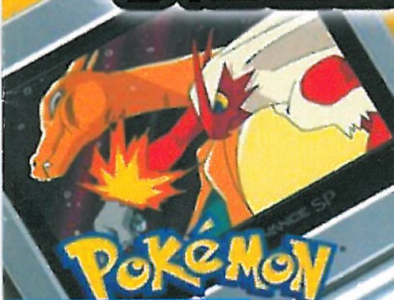
POKéCINE
¡¡Vamos de estreno a la película de Jirachi!!



CONSULTORIO
¡¡Te contamos cómo actualizar Rubí y Zafiro!!

PÓSTER DOBLE
Las mejores imágenes de tus Pokémon

GAME BOY ADVANCE Video



POKéMANIA
¡¡Flipa con los vídeos de Pokémon en tu GBA!!



GUÍA DE BATALLA DE POKéMON COLOSSEUM

Claves para ganar todos los combates

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡POKéMON VUELVE A LAS PANTALLAS!!

El mítico Jirachi es la estrella de la última película de Pokémon

'Jirachi: la Estrella de los Deseos de las Siete Noches' es la traducción literal del título en japonés de la nueva película de los Pokémon. En EEUU se estrenó el 1 de junio, con Jirachi como héroe. De momento no hay fecha oficial de su llegada a España.

Jirachi, el hada, es un Pokémon que sólo aparece una vez cada mil años junto al **Cometa del Milenio.** Su poder es **conceder deseos,** lo que despierta la codicia de los villanos. El peligroso Butler, un científico de la organización Magma, necesita la energía de Jirachi para despertar a otro Pokémon de leyenda: Groudon. Como no podía ser de otra manera, Ash, Brock, Amy, Max y Pikachu andaban cerca cuando Butler rapta a Jirachi... El cortometraje que acompaña esta aventura se llama **'Vamos a bailar'** y en él los Pokémon, con Pikachu a la cabeza, acuden a una fiesta/trampa que organiza el Team Rocket.



Jirachi, uno de los Pokémon más poderosos, ha sido secuestrado por las fuerzas malignas en la última película de los Pokémon. ¡A rescatarle!

¿CUÁNDO LA VEREMOS?

Todo parece indicar que después de las vacaciones, amigos, porque **Disney no la tiene programada para agosto.** Así que es probable que aparezca directamente en vídeo y DVD en los meses de **septiembre u octubre.** Prometemos seguir informando.





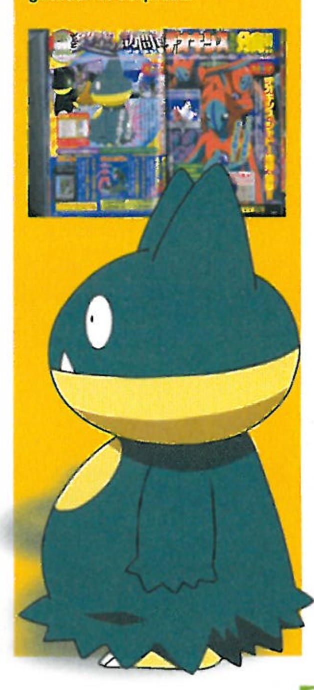
Ash y sus amigos deberán mostrar valentía y fuerza para salvar a Jirachi.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DEL DVD:
- Cortometraje "Vamos a Bailar".
- Vídeo musical "Make a Wish".
- Mensaje del director, el Sr. Yuyama.
- Trivial Pokémon.
- Galerías de imágenes con dibujos e ilustraciones originales.

NUEVO POKéMON

Se llama Gonbe y es todo un misterio...

¿Quién es Gonbe?, ¿de dónde sale este nuevo Pokémon? De momento se sabe que **es un pequeño Pokémon que apareció en una ilustración colgando de la cola de Deoxys.** Por su aspecto, podría ser el hijo pródigo de Snorlax. Pero no se le parece ni en gustos ni en actitud, ya que Gonbe se pasa el día jugando. En fin, seguro que cuando veáis la película enseguida salís de dudas. Ahora vamos a guardar la sorpresa.





PokémIn

Que Nintendo "regale" el adaptador infrarrojos con las Ediciones Roja y Verde. ¡¡En España también, hurra!!

La aparición en USA de los cartuchos GBA Video con aventuras Pokémon. ¡Qué ganas tenemos de verlos!

Poder actualizar el programa de bayas y que nos den un regalo. Y todo sin pagar ni un Euro, conste.

La aparición de «Pokémon Box» en USA Ya, ya... nosotros ya lo teníamos, pero ellos no. ¡Que se chinchen!

Que el Deoxys de la Edición Roja sea distinto del de la Verde. ¿A qué mola? ¿Cuál de los dos será el mejor?



PokémOut

Que se haya agotado el Colosseum Megapak a toda velocidad. Tranquilo, seguro que enseguida reponen.

Que no tengamos el e-Reader y las Battle e-card. Con la de cosas que se pueden hacer con ellas. Qué injusto.

El error que hay en el programa de bayas de Rubí y Zafiro. Menos mal que podemos actualizarlo.

Que te perdieras los maratones Pokémon de Fox Kids en junio. A lo mejor algún amiguete se los ha grabado..

Todos los entrenadores que no tienen Pokémon Colosseum. ¿A qué esperas chaval? No veas lo que mola.



¡¡ME LO PIDO!!

La serie en tu GBA

POKéMON GBA VIDEO VOL. 1 Y 2

¿Episodios Pokémon en la GBA? Pues sí, con los nuevos cartuchos GBA Video podrás ver en tu consola dos episodios inéditos de tu serie preferida (y pronto llegarán a España, toma primicia).

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 19,95 $

Cantando con Pikachu

TÓCALA DE NUEVO ASH

Si eres un Pokéfan con dotes musicales, te molará este Ukele con la cara de Pikachu. Y encima trae grabado en japonés el grito de Pikachu. ¡Pika!, ¡Pika!



* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 119,95 $



Escritorio de legendarios

JUEGA Y DESCARGA FONDOS DE PANTALLA

En la web oficial del juego de cartas encontrarás unos divertidos juegos con un premio muy especial. Si los superas, podrás descargarte fondos de escritorio para tu PC.

* Busca en: www.pokemon-tgc.com/legends/index.jsp
* Precio: -- €

Battle e-card

NUEVAS BATALLAS

Con estas tarjetas que puedes leer con el e-Reader se pueden descargar en tu Edición Rubí o Zafiro ocho entrenadores y una baya de las raras. Cada vez que leas una podrás abrir esa misteriosa puerta que hay en Ciudad Algaria. Una pena que aún no estén disponibles en nuestro país, ¿verdad?



* Busca en: www.gamestop.com
* Precio: : 5, 99 €



¿Y tú qué opinas, colega?

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso...

"Uno de los juegos que más me interesa ver en la nueva DS es Pokémon. ¿Qué novedades habrá?"



JAVI ABAD
Redactor Jefe de HC

"Flipo con los pósters que regaláis con la revista. A ver cuándo empezáis con los de Rojo/Verde"



DAVID GARCÍA
El Casar (Guadalajara)

"Cuando lleguen Rojo y Verde podremos tener más de 380 Pokémon. ¿No es una pasada total?"



LAURA GARCÍA-ABAD
Pozuelo (Madrid)



Vota por tu Pokémon favorito

Pos.	Pokémon	Posición anterior	Meses en lista
1	GROUDON	2	3
2	MEWTWO	1	3
3	BLAZIKEN	3	2
4	PIKACHU	5	2
5	KYOGRE	10	2
6	JIRACHI	9	2
7	LUGIA	7	[illegible]
8	ARTICUNO	8	2
9	MACHAMP	4	[illegible]
10	UMBREON	-	1









GROUDON está acumulando votos a base de bien. Está claro que de momento es vuestro preferido, y si sigue así no va a haber quien le coja.



Participa en esta sección a través de tu **teléfono móvil.** Envía un SMS al número **5354** con el siguiente mensaje:
votapkm141 + tu Pokémon favorito; **juegopokm141** + juego favorito; **pkinyout141** + tu opinión
Coste máximo por mensaje: **0,90 Euros + IVA.** Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

ESTO ES LO ÚLTIMO DE POKéMON...

Chatea con amigos y diviértete ¡sin cables!

Pokémon Rojo y Verde incluirá un adaptador de infrarrojos para que os comuniquéis hasta 40 entrenadores a la vez.

Junto a las nuevas ediciones Pokémon Rojo y Verde, Nintendo lanzará un revolucionario **adaptador infrarrojos.** Este nuevo "periférico" os permitirá **conectar hasta cinco Game Boy sin un solo cable** de por medio. Una operación sencillísima, pues vuestra GBA reconocerá de inmediato otras "colegas" GBA que estén por la zona. La única condición es que os encontréis en un **radio de acción de tres metros,** aunque la distancia puede aumentar si las condiciones de conexión en ese lugar son favorables.

EL ADAPTADOR DE INFRARROJOS *se incluirá en el cartucho de Rojo y Verde, que no subirán de precio. Nintendo también planea venderlo de forma independiente.*

Por el mismo precio

¿Qué tipo de cosas podréis hacer con el adaptador? Tratándose de Pokémon, lo primero que nos viene a la cabeza es **intercambiar.** En el juego habrá una **"union room"** en la que podréis encontraros hasta **40 entrenadores** simultáneamente. Allí intercambiaréis Pokémon, pero **también combatiréis.** Sí, en batallas de 2 ó 4 jugadores. ¡Se os van a amontonar los rivales y los combates! Pero la gran sorpresa es que además **¡podréis chatear con otros entrenadores!** Pasaros información, enviaros mensajitos... en plan móvil pero sin gastos.

El adaptador se incluirá junto al cartucho, que no subirá de precio, pero también podréis comprarlo por separado. Por ahora, el adaptador es sólo compatible con «Pokémon» y «Mario Golf», para el resto de juegos tendréis que seguir usando el cable link de toda la vida.

¡PARTICIPA!

Vota por tu juego Pokémon favorito

	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1	POKéMON RUBÍ	1	3
2	Pokémon Zafiro	2	3
3	Pokémon Amarillo	3	3
4	Pokémon Azul	4	2
5	Pokémon Pinball Rubí y Zafiro	5	3

* Salió en: **AGOSTO 2003**
* Puntuación en N.A.: **98**

POKéMON RUBÍ lleva tres meses en lo más alto de la lista y aunque Zafiro le pisa los talones, todavía tiene diferencia para rato. Seguid votándole, fans "rubinos".

POKéMONEANDO

Internet está llena de bonitas páginas Pokémon esperando a que las descubramos. Este mes hemos buceado en dos webs muy interesantes, con artilugios fantásticos y otros objetos sorprendentes.

VÍDEO POKéMON



Tu serie preferida, ahora en la GBA

Gracias a la tecnología GBA Video, los colegas americanos ya pueden ver en su GBA **episodios inéditos de la serie Pokémon.** Mientras esperamos que llegue aquí, en la web oficial podrás ver pantallas, un pequeño clip y una sinopsis de los episodios.

* Dirección:
www.gba-video.com

ELIGE UNA CARTA



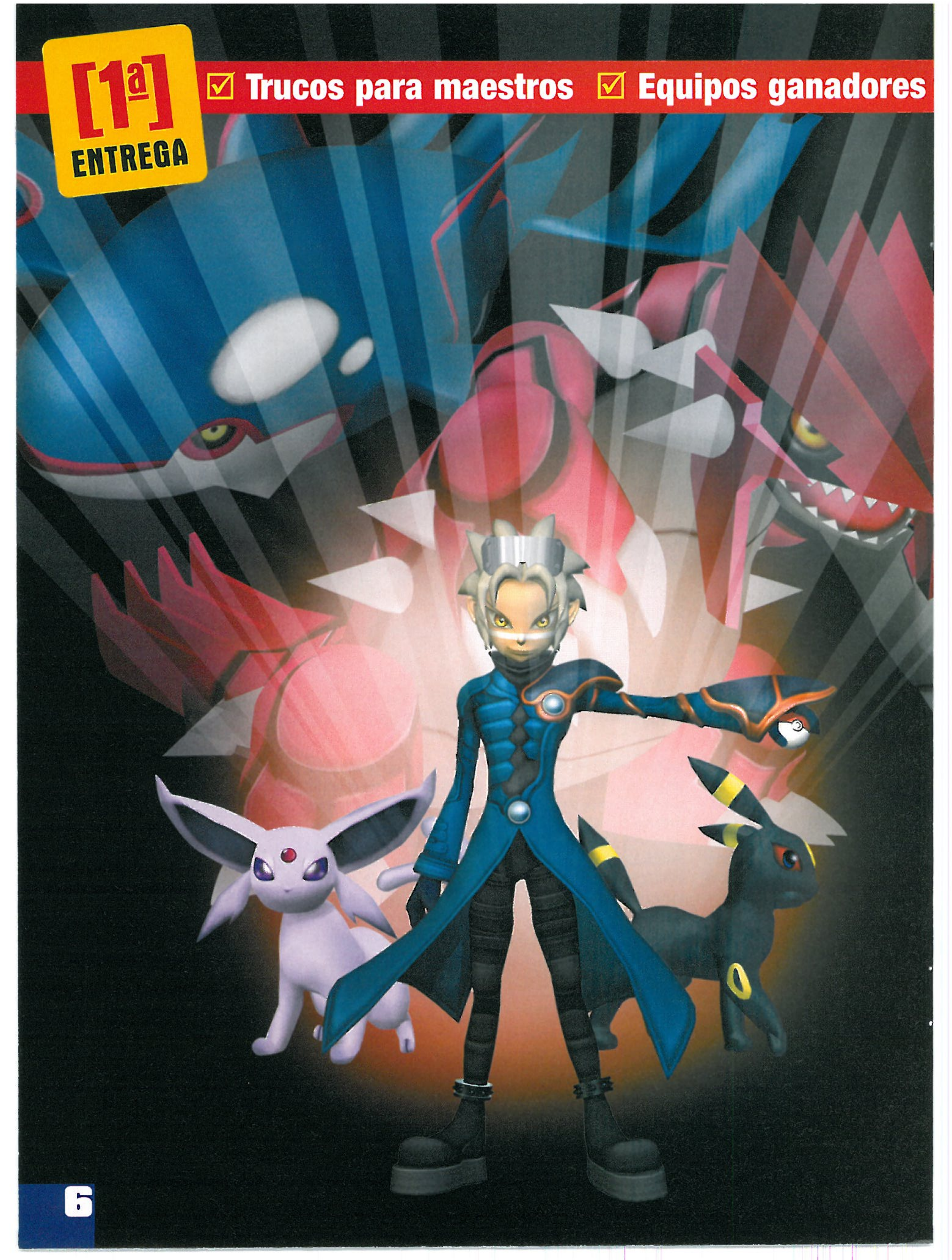
Una web divertida llena de juegos

El juego de cartas Pokémon es tan popular en U.S.A. que hasta se disputan torneos oficiales. En esta web hay información completa del juego, una galería de arte Pokémon con dibujos enviados por entrenadores, divertidos juegos y mucho más.

* Dirección:
http://www.pokemon-tcg.com

OTRAS DIRECCIONES

* De compras:
www.pokemoncenter.com
* Un clásico:
www.gamefreak.co.jp
* No te pierdas:
http://pokemon.nintendo.es


[1ª] ENTREGA
☑ Trucos para maestros ☑ Equipos ganadores

☑ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

Guía de Combate
POKéMON COLOSSEUM

Venga chaval, elige a tu mejor equipo y entra en el reto del Modo Combate de Pokémon Colosseum. A lo largo de un montón de batallas individuales y dobles te enfrentarás a los mejores entrenadores, pero no te preocupes, porque en todas las batallas nos tendrás a tu lado para soplarte los mejores ataques, las mejores estrategias y todos los puntos débiles de tus rivales.

Este mes nos espera...

Consejos básicos para empezar

Antes de que nos metamos en profundidad con los consejos para arrasar en cada coliseo, vamos a ilustrarte con algunos detalles que tienes que conocer para ganar el mayor número de PokéVales posible. Leelos con atención pues contienen información que ayudará a que tu viaje no se convierta en una pesadilla. Ahora sí, comenzamos con la guía.

LOS RETOS DEL MODO COMBATE



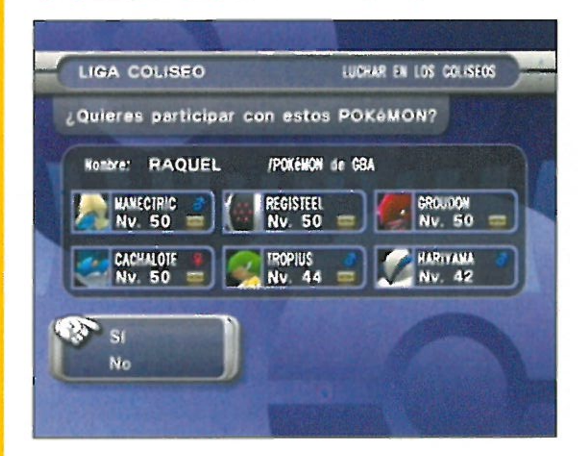
En el Modo Combate tienes la posibilidad de luchar en combates de un solo jugador o en frenéticas batallas multijugador de 2 ó 4 participantes.

Si quieres usar tus propios Pokémon, selecciona la Liga Coliseo; podrás usar tanto Pokémon de las ediciones Rubí y Zafiro como Pokémon que hayas conseguido en el Modo Historia de «Pokémon Colosseum». Recuerda que para transferir Pokémon de Rubí y Zafiro necesitarás una GBA y un cable GBA de Nintendo GameCube.

Si estás impaciente por entrar a luchar, elige el modo Entrada Libre. Tu equipo se compondrá de Pokémon elegidos de forma aleatoria y tú te enfrentarás a un oponente elegido por la consola.

Ya hemos dicho que en la liga coliseo puedes elegir entre combates de un solo jugador y multijugador, ¿verdad? Pues ahora aclaramos que en el modo de **un solo jugador podrás elegir entre luchar en coliseos o en el MT. BATALLA,** pero para ello antes tendrás que registrar tus Pokémon en el lugar adecuado.

REGÍSTRATE PARA CONSEGUIR A HO-OH



Para luchar, lo primero es registrar los Pokémon de tu equipo del modo historia de Colosseum o de Rubí y Zafiro. También puedes usar un **pequeño truco para tener un equipo formado por Pokémon de Colosseum y de Rubí o Zafiro.** Cuando venzas al Jefe Néfiro en Torre Colosal, la máquina para transferir Pokémon entre Colosseum y Rubí o Zafiro se activará. Con ella puedes llevar los Pokémon que más te gusten de Rubí o Zafiro al modo historia, salvar la partida y luego participar con los Pokémon de Colosseum en el modo combate. Este follón es para conseguir a Ho-oh, porque **aparte de purificar a los 48 Pokémon del modo historia, necesitarás vencer en el MT. BATALLA,** tanto en individual como en doble, pero sólo usando Pokémon de Colosseum (y no de la GBA).

LOS MODOS DE COMBATE Y COLISEO SECRETO

Si lo que te gusta es el **clásico combate individual** (en el que se envían los Pokémon de uno en uno), en el Modo Combate encontrarás un montón ellos. Junto con este estilo de combate, también puedes encontrar el **combate doble** (en el que se envían los Pokémon de dos en dos). En esta modalidad de combate has disputado todas las batallas del Modo Historia y aunque muchas de las estrategias del combate individual sirven para el combate doble, seguro que habrás visto que **existen nuevos combos que solo funcionan en este modo.** De todas formas, con independencia de tus gustos, **para desbloquear el coliseo secreto (Coliseo Aura) tendrás que ser un maestro de ambos estilos de batalla.**

CÓMO DESBLOQUEAR EL COLISEO SECRETO

COLISEO AURA (NIVEL 50)
Tendrás que ganar en el ESTADIO OASIS, en el COLISEO de PIRITA y en el COLISEO DE BÁSIX, tanto en combates individuales como en dobles.

COLISEO AURA (NIVEL 100)
Si consigues ganar en el COLISEO COLOSAL, podrás entrar a luchar en este escenario.





PREMIOS POKéVALES



Si en el **modo Luchar en Coliseos** consigues vencer a los ocho entrenadores de uno de los escenarios, o a diez entrenadores seguidos en el MT. BATALLA: CONTRA 100, recibirás Pokévales. Según el nivel de dificultad del Coliseo o del área del MT. BATALLA, te darán diferentes Pokévakes. A continuación te ofrecemos la lista completa.

PREMIOS SEGÚN DIFICULTAD DEL COLISEO

DIFICULTAD DEL COLISEO	POKéVALES GANADOS
Fácil	500
Normal	1000
Difícil (nivel 50)	1500
Difícil (nivel 100)	3000
Muy difícil (nivel 50)	2000
Muy difícil (nivel 100)	5000

PREMIOS SEGÚN EL ÁREA DE MT. BATALLA

ÁREA DEL MT. BATALLA	POKéVALES GANADOS	ÁREA DEL MT. BATALLA	POKéVALES GANADOS
1	50	6	1600
2	100	7	1800
3	200	8	2000
4	400	9	3000
5	800	10	5000

Para canjear los POKéVALES por premios, selecciona un solo jugador y a continuación **Canje de Pokévales.** Según el número de Pokévales que tengas, podrás elegir entre los siguientes premios:

PREMIOS QUE CONSIGUES CON TUS POKéVALES

PREMIO	POKéV.	PREMIO	POKéV.
MT 13 (Rayo Hielo)	4000	RESTOS	10000
MT 24 (Rayo)	4000	HIER. MENTAL	8000
MT 29 (Psíquico)	3500	CINTA FOCUS	10000
MT 35 (Lanzallamas)	4000	HIER. BLANCA	8000
MT 32 (Doble Equipo)	1500	GARRA RÁPIDA	10000
BAYA GONLAN	15000	POLVO BRILLO	10000
BAYA ASLAC	15000	ROCA DEL REY	10000
BAYA YAPATI	15000	PERISCOPIO	10000
BAYA ARICOC	15000	CIN. ELEGIDA	10000

GANARÁS MENOS SI LUCHAS CON LEGENDARIOS

Si en tu equipo de batalla hay uno o varios de los Pokémon legendarios que tienes aquí, tu premio se reducirá en un 85% por cada uno. Por ejemplo, si tienes a Groudon y a Registeel y ganas en el Estadio Oasis, el premio no será de 500 Pokévales sino de 0.85x0.85x500= 361. ¡Menudo chasco!



ESTADIO OASIS (FÁCIL)

NIVEL 50: C. INDIVIDUAL | **POKéVALES: 500**

CONSEJOS DE BATALLA

Los combates del Estadio Oasis **son fáciles y serán un fantástico entrenamiento para que aprendas las debilidades de los diferentes tipos de Pokémon.** Si te fijas en el número de **Pokémon de agua** que encontrarás a lo largo de los ocho combates, te darás cuenta que será importantísimo disponer de un **Pokémon con un poderoso ataque de tipo eléctrico o planta.** Venga chavalote, no lo pienses dos veces y lánzate a la batalla.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	3	Eléctrico	1	Lucha	3
Volador	4	Roca	3	Siniestro	3
Fuego	3	Planta	7	Veneno	9
Psíquico	7	Fantasma	2	Acero	1
Agua	10	Hielo	3	Tierra	9
Bicho	4	Dragón	0		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



AGUA: Un tipo de ataque muy efectivo **contra los Pokémon de tipo Roca, Fuego y Tierra.** Además, como hay pocos Pokémon Planta o Eléctrico, no tendrán mucho que temer.



PLANTA: La mayoría de los Pokémon a los que te enfrentas son de tipo **Agua, Planta y Tierra.** Si encima les enseñas ataques del mismo tipo, vencerán a cualquier Pokémon de Agua o Tierra.



HIELO: Los ataques de Hielo son muy **efectivos contra el tipo Planta y el tipo Tierra.** A lo largo de los ocho combates encontrarás un montón de Pokémon de estos tipos.



VOLADOR: Este tipo de Pokémon tiene la ventaja de ser **inmune a los ataques de Tierra.** Además, resulta que los ataques de tipo Planta y Bicho le hacen muy poco daño.



SINIESTRO: **Los Pokémon psíquicos son muy veloces y suelen atacar primero,** pero si usas un siniestro anularás su ventaja. Los siniestros son inmunes a los ataques psíquicos.



BATALLA 1
PATINADOR HÉCTOR

Este Héctor está chupado. Saca a tu mejor Pokémon de tipo Fuego y acaba en un periquete con sus Pokémon de tipo Planta y de tipo Bicho. Contra los de agua, mejor usa un eléctrico.

LEDYBA — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Enjambre.
Objeto: Pico Afilado.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Rapidez	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Viento Plata	Bicho

SPINARAK — BICHO-VENENO

Habilidad: Enjambre.
Objeto: Polvo Plata.

MOVIMIENTO	TIPO
Chupavidas	Bicho
Tinieblas	Fantasma
Excavar	Tierra
Psicorrayo	Psíquico

LOTAD — AGUA-PLATA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Hechizo.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Impresionar	Fantasma
Megaagotar	Planta
Danza Lluvia	Agua

SHROOMISH — PLANTA

Habilidad: Efec. Espora.
Objeto: Sem. milagro.

MOVIMIENTO	TIPO
Megaagotar	Planta
Golpe Cabeza	Normal
Paralizador	Planta
Contoneo	Normal

NINCADA — BICHO-TIERRA

Habilidad: Ojo Compuesto.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO	TIPO
Bofetón Lodo	Tierra
Chupavidas	Bicho
Garra Metal	Acero
Tornado	Volador



SURSKIT — BICHO-AGUA

Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Burbuja	Agua
At. Rápido	Normal
Destello	Normal
Disp. Lodo	Tierra





BATALLA 2
ASALTANTE RUDIA

Rudia ha cometido un error de principiante. Su equipo solo está formado por Pokémon de tipo Agua. Con un buen Pokémon Eléctrico que conozca Rayo, volatilizarás a todo su equipo.

CORPHISH — AGUA



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Excavar	Tierra
Agarre	Normal
Martillazo	Agua
Chapoteolodo	Tierra

BARBOACH — AGUA-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Bofetón Lodo	Tierra
Tóxico	Veneno
Buceo	Agua
Torbellino	Agua

WAILMER — AGUA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Ventisca	Hielo
Fuerza	Normal
Cosquillas	Normal

CARVANHA — AGUA-SINIESTRO



Habilidad: Piel Tosca.
Objeto: Gafas de Sol.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Foco Energía	Normal
Cara Susto	Normal
Buceo	Agua

GOLDEEN — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Cuchara Tor.

MOVIMIENTO	TIPO
Pico	Volador
Cascada	Agua
Azote	Normal
Psicorrayo	Psíquico

HORSEA — AGUA





Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Colmillodrag.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Ciclón	Dragón
Rayo Aurora	Hielo
Pulpocañón	Agua

BATALLA 3
CAZADOR ROGELIO

Otro combate sencillo contra un equipo poco equilibrado. Con un solo Pokémon de Agua que sepa Surf, serás capaz de deshacer a todo el equipo de Cazador Rogelio.

GEODUDE — TIERRA

Habilidad: Robustez.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Rizo Defensa	Normal
Pedrada	Roca
Magnitud	Roca
Desenrollar	Roca

TRAPINCH — TIERRA



Habilidad: Corte Fuerte.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Torm. Arena	Roca
Bucle Arena	Tierra
Tornado	Volador

NUMEL — FUEGO-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Carbón.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Magnitud	Tierra
Derribo	Normal
Cara Susto	Normal

SLUGMA — FUEGO

Habilidad: Cuerpo Llama.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cuerpo	Normal
Avalancha	Roca
Bostezo	Normal
Onda Ígnea	Fuego

ARON — ACERO-ROCA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO	TIPO
Bofetón-Lodo	Tierra
Derribo	Normal
Garra Metal	Acero
Esfuerzo	Normal

LARVITAR — ROCA-TIERRA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Hiperrayo	Normal
Terremoto	Tierra
Avalancha	Roca
Danza Dragón	Dragón

BATALLA 4
DAMISELA YOLA

Usa un Pokémon con un buen ataque de tipo Hielo, y todos los Pokémon de Yola caerán fulminados. Otra opción posible, aunque menos efectiva, sería utilizar un Pokémon volador.

SEEDOT — PLANTA

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Día Soleado	Fuego
Síntesis	Planta
Rayo Solar	Planta
Derribo	Normal

HOPPIP — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Cuchara Tor.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Somnífero	Planta
Día Soleado	Fuego
Confusión	Psíquico

CACNEA — PLANTA



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Flecha Ven.

MOVIMIENTO	TIPO
Pin Misil	Bicho
Drenadoras	Planta
Brazo Pincho	Planta
Puñodinámico	Lucha

BALTOY — TIERRA-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Bofetón Lodo	Tierra
Poder Pasado	Roca
Rayo Hielo	Hielo

SANDSHREW — TIERRA

Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Bucle Arena	Tierra
Garra Brutal	Normal
Avalancha	Roca
Garra Metal	Acero

SUNKERN — PLANTA



Habilidad: Clorofila
Objeto: Sem. Milagro

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Día Soleado	Fuego
Esfuerzo	Normal
Silbato	Planta



BATALLA 5
CHICA MONA LETA

Los ataques de tipo lucha son muy efectivos contra los Pokémon de hielo y los normales. Si tienes un Pokémon con un buen ataque de lucha, esta será tu mejor opción contra Leta.

SWINUB — HIELO-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Ventisca	Hielo
Mordisco	Siniestro
Disp. Lodo	Tierra
Poder Pasado	Roca

SPHEAL — HIELO-AGUA

Habilidad: Sebo.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Aurora	Hielo
Golpe Cuerpo	Normal
Cascada	Agua
Bostezo	Normal

WHISMUR — NORMAL

Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Baya Safre.

MOVIMIENTO	TIPO
Vozarrón	Normal
Sonámbulo	Normal
Descanso	Psíquico
Paranormal	Psíquico

SNORUNT — HIELO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
SViento Hielo	Hielo
Golpe Cabeza	Normal
Hidropulso	Agua

TOGEPI — NORMAL

Habilidad: Dicha.
Objeto: Baya Meloc.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Metrónomo	Normal
Lanzallamas	Fuego
Psíquico	Psíquico

JIGGLYPUFF — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto
Objeto: Baya Zidra

MOVIMIENTO	TIPO
Canto	Normal
Beso Dulce	Normal
Vozarrón	Normal
Deseo	Normal

BATALLA 6
PRESENTADORA AURA

Salvo Zubat, los demás Pokémon de Aura serán vencidos si utilizas un ataque como Terremoto. Si sale Zubat, usa un ataque eléctrico y déjalo bien chamuscadito.

ZUBAT — VENENO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Aire Afilado	Volador
Tóxico	Veneno
Ala de Acero	Acero

GULPIN — VENENO

Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Bostezo	Normal
Divide Dolor	Normal

TENTACOOL — AGUA-VENENO



Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Baya Guaya.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Bomba Lodo	Veneno
Buceo	Agua
Rayo Aurora	Hielo

ODDISH — PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Ango.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Paralizador	Planta
Luz Lunar	Normal
Hoja Afilada	Planta

GRIMER — VENENO



Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Baya Higog.

MOVIMIENTO	TIPO
Bomba Lodo	Veneno
Llamarada	Fuego
Trueno	Eléctrico
Puño Sombra	Fantasma

ELECTRIKE — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Baya Wiki.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Onda Voltio	Eléctrico
Mordisco	Siniestro
Golpe Cabeza	Normal

SEMIFINAL
ABUELITA GURA

Contador y Manto Espejo de Wynaut te devolverán el doble del daño. Procura envenenarle o dormirle. Para el resto del equipo bastará con usar un buen ataque siniestro.

SHUPET — FANTASMA

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Hechizo.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Maldición	¿?
Tinieblas	Fantasma
Anulación	Normal

DUSKULL — FANTASMA



Habilidad: Levitación.
Objeto: Gafas de Sol.

MOVIMIENTO	TIPO
Persecución	Siniestro
Fuego Fatuo	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Maldición	¿?

MEDITITE — LUCHA-PSÍQUICO



Habilidad: Energía Pura.
Objeto: Cint. Negro.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Demolición	Lucha
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Hielo	Hielo

NATU — PSÍQUICO-VOLADOR

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Pico Afilado.

MOVIMIENTO	TIPO
Tinieblas	Fantasma
Premonición	Psíquico
Deseo	Normal
Pico Taladro	Volador

SPOINK — PSÍQUICO

Habilidad: Sebo.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicoonda	Psíquico
Rayo Confuso	Fantasma
Bote	Volador
Onda Voltio	Eléctrico

WYNAUT — PSÍQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Mismo Destino	Fantasma
Otra Vez	Normal





FINAL
SUPERENTREN. RAÚL

Utiliza ataques tipo Lucha contra sus Pokémon siniestros; de tipo volador o psíquico contra los de lucha; y de tipo siniestro contra los psíquicos. Y si no los tienes, usa Rayo o Surf.

MACHOP — LUCHA

Habilidad: Agallas.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Demolición	Lucha
Terremoto	Tierra
Llamarada	Fuego
Avalancha	Roca

ABRA — PSÍQUICO



Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Puño Fuego	Fuego
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Hielo	Hielo

HOUNDOUR — SINIESTRO-FUEGO

Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Mordisco	Siniestro
Polución	Veneno
Inversión	Normal

POOCHYENA — SINIESTRO

Habilidad: Fuga.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Cara Susto	Normal
Contoneo	Normal
Flecha Ven.	Veneno

RALTS — PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Pantalla Luz	Psíquico
Onda Voltio	Eléctrico
Fuego Fatuo	Fuego

MAKUHITA — LUCHA

Habilidad: Agallas.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Mov. Sísmico	Lucha
Terremoto	Tierra
Profecía	Normal
Desquite	Lucha

ESTADIO OASIS (FÁCIL)

NIVEL 50: C. DOBLE — **POKéVALES: 500**

CONSEJOS DE BATALLA

Si los combates individuales te sirvieron para aprender las debilidades de los tipos, **en los combates dobles aprenderás como funcionan los movimientos en este modo.** Por ejemplo, si usas Terremoto harás daño a los dos rivales, pero también impactarás en el compañero. Para evitarlo tendrás que procurar que el compañero sea de tipo volador o que use Protección.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS					
Normal	9	Lucha	3	Dragón	0
Fuego	5	Volador	5	Siniestro	3
Agua	9	Psíquico	6	Veneno	5
Eléctrico	2	Bicho	2	Tierra	7
Planta	6	Roca	1	Acero	0
Hielo	0	Fantasma	2		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



AGUA: Un tipo de ataque y de Pokémon **ideal para los Pokémon de tipo Fuego y Tierra** que encontrarás por el camino.



ELÉCTRICO: Incorpora en tu equipo un **buen Pokémon Eléctrico para que se encargue de los Pokémon de Agua y Volador.** Un Manectric que sepa Rayo sería absolutamente ideal.



HIELO: Un potente ataque de tipo Hielo **dará buena cuenta de los Pokémon de tipo Tierra, Planta y Volador** a los que te enfrentarás.



VOLADOR: La principal utilidad de este tipo de Pokémon estará en **evitar los ataques de tipo Tierra.**



SINIESTRO: Un Pokémon de este tipo con un buen ataque del mismo tipo será **muy útil ante los Fantasmas y los Psíquicos que encontrarás en la semifinal y en la final.**

BATALLA 1
NIÑO BIEN VALENTÍN

Si tu equipo dispone de un ataque de tipo Volador, úsalo porque será muy efectivo contra todos los Pokémon de Valentín. Un ataque de tipo Hielo o Fuego también ayudará un montón.



SURSKIT — BICHO-AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Burbuja	Agua
Hidrochorro	Agua
Dulce Aroma	Normal
Neblina	Hielo

SEEDOT — BICHO-AGUA

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Roca	Roca
Drenadoras	Planta
Venganza	Normal
Excavar	Tierra

LOTAD — AGUA-PLANTA



Habilidad: Cura Lluvia.
Objeto: Baya Meloc.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Gruñido	Normal
Megaagotar	Planta
Neblina	Hielo

ODDISH — PLANTA-VENENO



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Safre.

MOVIMIENTO	TIPO
Polvo Veneno	Veneno
Ácido	Veneno
Absorber	Planta
Paralizador	Planta

CACNEA — PLANTA



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Baya Perasi.

MOVIMIENTO	TIPO
Drenadoras	Planta
Pin Misil	Bicho
Ataque Arena	Tierra
Ácido	Veneno

NINCADA — BICHO-TIERRA



Habilidad: Ojo Compuesto.
Objeto: Baya Aranja.

MOVIMIENTO	TIPO
Tornado	Volador
Excavar	Tierra
Tóxico	Veneno
Gigadrenado	Planta



BATALLA 2
PATINADOR MARUK

Un Pokémon con Surf y otro con Terremoto serán un dúo invencible para el equipo de Maruk. Pero cuidado, el Terremoto también hará daño al compañero si no usas Protección.

GRIMER — VENENO



Habilidad: Viscosidad.
Objeto: Baya Aranja.

MOVIMIENTO	TIPO
Residuos	Veneno
Chirrido	Normal
Armad. Ácida	Veneno
Gas Venenoso	Veneno

SLUGMA — FUEGO



Habilidad: Cuerpo Llama.
Objeto: Baya Zanama.

MOVIMIENTO	TIPO
Ascuas	Fuego
Fortaleza	Normal
Lanzarrocas	Roca
Amnesia	Psíquico

SPOINK — PSÍQUICO



Habilidad: Ritmo Propio.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicoonda	Psíquico
Onda Voltio	Eléctrico
Psicorrayo	Psíquico
Capa Mágica	Psíquico

NUMEL — FUEGO-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
Ascuas	Fuego
Cara Susto	Normal
Foco Energía	Normal

GULPIN — VENENO



Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Reserva	Normal
Escupir	Normal
Tragar	Normal

TRAPINCH — TIERRA



Habilidad: Trampa Arena.
Objeto: Baya Perasi.

MOVIMIENTO	TIPO
Excavar	Tierra
Tumba Rocas	Roca
Torm. Arena	Roca
Ataque Arena	Tierra



BATALLA 3
DAMISELA ADRI

Los Pokémon de Adri son adorables, pero no te dejes engañar o su ataque Encanto debilitará el ataque físico de tu equipo. Un buen ataque de tipo lucha te vendrá de perlas.

PICHU — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Encanto	Normal
Beso Dulce	Normal
Impactrueno	Eléctrico
Látigo	Normal

IGGLYBUFF — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Encanto	Normal
Atracción	Normal
Rizo Defensa	Normal
Retroceso	Normal

AZURILL — NORMAL



Habilidad: Sebo.
Objeto: Incie. Mar.

MOVIMIENTO	TIPO
Encanto	Normal
Portazo	Normal
Pistola Agua	Agua
Látigo	Normal

VULPIX — FUEGO

Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Carbón.

MOVIMIENTO	TIPO
Fuego Fatuo	Fuego
At. Rápido	Normal
Onda Ígnea	Fuego
Látigo	Normal

WOOPER — AGUA-TIERRA



Habilidad: Absor. Agua.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Portazo	Normal
Excavar	Tierra
Bostezo	Normal
Látigo	Normal

TOGEPI — NORMAL



Habilidad: Dicha.
Objeto: Pico Afilado.

MOVIMIENTO	TIPO
Encanto	Normal
Gruñido	Normal
Picotazo	Volador
Metrónomo	Normal



BATALLA 4
CHICO GAFAS MARTO

El equipo de Marto está formado principalmente por Pokémon de tipo Agua y Volador. Un buen ataque Eléctrico será más que suficiente para salir victorioso de este combate.

TAILLOW — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Esfuerzo	Normal
Ataque Ala	Volador
Furia	Normal

WINGULL — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Agilidad	Psíquico
Ataque Ala	Volador
Hidropulso	Agua

CARVANHA — AGUA-SINIESTRO



Habilidad: Piel Tosca.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
Cara Susto	Normal
Triturar	Siniestro
Cascada	Agua

ZUBAT — VENENO-VOLADOR





Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Rayo Confuso	Fantasma
TColmillo Ven.	Veneno
Aire Afilado	Volador

GOLDEEN — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Cornada	Normal
Hidropulso	Agua
Chapoteolodo	Tierra

TENTACOOL — AGUA-VENENO



Habilidad: Lodo Líquido.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Burbuja	Agua
Bomba Lodo	Veneno
Repetición	Normal
Barrera	Psíquico

BATALLA 5
ASALTANTE ALEJANDRA

Contra los Pokémon Normal o Siniestro, usa un buen golpe de tipo Lucha. Ten cuidado con Ralts, es de tipo Psíquico y puede dejar KO a tu Pokémon tipo Lucha.

POOCHYENA — SINIESTRO

Habilidad: Fuga.
Objeto: Ninguno.

MOVIMIENTO	TIPO
Contoneo	Normal
Mordisco	Siniestro
Derribo	Normal
Ladrón	Siniestro

ZIGZAGOON — NORMAL



Habilidad: Recogida.
Objeto: Vestidura.

MOVIMIENTO	TIPO
Azote	Normal
Golpe Cabeza	Normal
Látigo	Normal
Truco	Psíquico

RALTS — PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Confusión	Psíquico
Premonición	Psíquico
Paz Mental	Psíquico
Gruñido	Normal

SKITTY — NORMAL



Habilidad: Gran Encanto.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Llanto Falso	Siniestro
Finta	Siniestro
Encanto	Normal
Placaje	Normal

WHISMUR — NORMAL



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Pisotón	Normal
Supersónico	Normal
Chirrido	Normal
Aullido	Normal

SHROOMISH — PLANTA



Habilidad: Efec. Espora.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Paralizador	Planta
Megaagotar	Planta
Drenadoras	Planta
Llanto Falso	Siniestro

BATALLA 6
CULTURISTA CIRA

A Cira le gusta partir cabezas usando Pokémon de tipo Lucha y Tierra. Usa un buen ataque Volador y un poderoso ataque de Agua, y harás papilla a todo su equipo de musculitos.

MEDITITE — LUCHA-PSÍQUICO



Habilidad: Energía Pura.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Pat. S. Alta	Lucha
Demolición	Lucha
Meditación	Psíquico
Puño Certero	Lucha

MAKUHITA — LUCHA



Habilidad: Sorpresa.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Sorpresa	Normal
Estímulo	Normal
Mov. Sísmico	Lucha
Empujón	Lucha

MACHOP — LUCHA

Habilidad: Agallas.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Sumisión	Lucha
Tiro Vital	Lucha
Foco Energía	Normal
Pantalla Luz	Psíquico

TEDDIURSA — NORMAL

Habilidad: Recogida.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Descanso	Psíquico
Ronquido	Normal
Arañazo	Normal
Corpulencia	Lucha

PHANPY — TIERRA



Habilidad: Recogida.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rizo Defensa	Normal
Desenrollar	Roca
Azote	Normal
Golpe Cuerpo	Normal

GEODUDE — ROCA-TIERRA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rizo Defensa	Normal
Desenrollar	Roca
Pedrada	Roca
Avalancha	Roca

Guía de combate Pokémon Colosseum



SEMIFINAL
ABUELETE REMO

Un Macnetric con Mordisco y Rayo serán útiles contra sus Pokémon Fantasma y Voladores. Usa un Pokémon con un poderoso ataque de Agua para tumbar a Baltoy y Houndour.

DUSKULL — FANTASMA



Habilidad: Levitación.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Tinieblas	Fantasma
Finta	Siniestro
Maldición	¿?
Rayo Confuso	Fantasma

SHUPPET — FANTASMA

Habilidad: Insomnio.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Bola Sombra	Fantasma
Maldición	¿?
Tinieblas	Fantasma

NATU — PSÍQUICO-VOLADOR

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Gigadrenado	Planta
Tinieblas	Fantasma
Pico Taladro	Volador

BALTOY — TIERRA-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Psicorrayo	Psíquico
Masa Cósmica	Psíquico
Tóxico	Veneno
Bofetón Lodo	Tierra

HOUNDOUR — SINIESTRO-FUEGO



Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Lanzallamas	Fuego
Robo	Siniestro
Rugido	Normal

HOOTHOOT — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Insomnio.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico
Confusión	Psíquico
Profecía	Normal

FINAL
SUPERENTREN. ROBERTA

No uses ningún Pokémon que sea débil frente a alguno de los ataques del equipo de Roberta. Ojo con Clamperl y su combo Danza Lluvia-Cascada.

TREECKO — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Mordisco	Siniestro
Gigadrenado	Planta
Golpe Aéreo	Volador
At. Rápido	Normal

TORCHIC — FUEGO



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Ataque Arena	Tierra
Lanzallamas	Fuego
Cuchillada	Normal
At. Rápido	Normal

MUDKIP — AGUA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Cascada	Agua
Derribo	Normal
Excavar	Tierra
Manto Espejo	Psíquico

PIKACHU — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Bolaluminosa.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo	Eléctrico
Portazo	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Onda Trueno	Eléctrico

CLAMPERL — AGUA




Habilidad: Caparazón.
Objeto: Diente Mar.

MOVIMIENTO	TIPO
Cascada	Agua
Rayo Confuso	Fantasma
Danza Lluvia	Agua
Ventisca	Hielo

WYNAUT — PSÍQUICO



Habilidad: Sombratrampa.
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Otra Vez	Normal
Velo Sagrado	Normal

Y en la próxima entrega...

- Ganaremos a todos los entrenadores del **COLISEO PIRITA** tanto en combate individual como a dobles.
- Lucharemos contra entrenadores muy expertos en el difícil **COLISEO DE BÁSIX.**
- Desbloquearemos el **COLISEO DE AURA** del nivel 50.

¡¡¡No os lo perdáis, entrenadores!!!





EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
SWELLOW
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
3+
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
3+
Nintendo
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
TAILLOW
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores! Con tanto calor no me apetece currar, pero al final no me he podido escaquear por culpa de Jimmy. Me ha dicho emocionado, "¡Mira lo que sé hacer!", se ha puesto a imitar a Snorlax y como el espectáculo no daba mucho de sí, he preferido ponerme a responder vuestras dudas. Dudas entre las que encontraréis algunas cosillas sobre Deoxys que seguro que os gustan.

Ayuda con los Movimientos Huevo

Hola, Profesor Oak, espero que conteste estas preguntas.
Un abrazo.

1. ¿Le cambiaría algún ataque a mi Swampert? Estos son sus ataques: Fuerza, Excavar, Buceo y Rayo Hielo.

Claro que sí. En lugar del movimiento Excavar, le enseñaría Terremoto. Si no puedes prescindir de Excavar porque lo necesitas para resolver el misterio de la Cámara Sellada, entonces cambia Fuerza por Terremoto (nv 52).

2. Todavía no me aclaro con los Movimientos Huevo. ¿Me lo podría explicar?



EL MISTERIO DE LOS HUEVOS. A veces, un Pokémon que sale de un HUEVO conoce movimientos que es incapaz de aprender por entrenamiento o por MTs.

Bueno, si te has incorporado hace poco a la saga Pokémon, es normal que no te aclares con ellos. Los Movimientos Huevo son algo que los veteranos aprendimos en las ediciones Oro, Plata y Cristal, y la verdad es que a veces se me olvida que bastantes de vosotros sois nuevos y todavía no los conocéis. No sé si lo has visto alguna vez, pero en ocasiones un Pokémon que sale de un HUEVO puede conocer movimientos que el padre sabe y que no puede aprender mediante entrenamiento o por MTs. A esos movimientos especiales heredados del padre es a lo que llamamos Movimientos Huevo. Por ejemplo, si tienes un Swampert hembra puedes ir a la GUARDERÍA y cruzarlo con un Pokémon compatible para conseguir a Mudkip. Entonces, si el padre de Mudkip conoce Alivio, Alboroto, Maldición, Pisotón, Bola Hielo o Manto Espejo, el Mudkip que saldrá del HUEVO también los conocerá. Como igual sigues sin aclararte, te pondré un ejemplo. Si tuvieras un Swampert hembra y quisieras tener un Mudkip que supiera Manto Espejo, primero tendrías conseguir un Corsola macho y entrenarlo hasta que aprenda Manto Espejo (nivel 39). Después, puedes llevarlo a la GUARDERÍA y cruzarlo con Swampert para conseguir un Mudkip con este movimiento. ¿A qué es una chulada esto de los Movimientos Huevo?

Guillermo Pinilla
Valladolid

SI TIENES ALGUNA DUDA SOBRE CÓMO CONSEGUIR QUE TUS POKÉMON NAZCAN CON LOS MOVIMIENTOS HUEVO QUE QUIERAS, SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE OAK.

Conseguir a Bellossom

Hola Prof. Oak:

Soy Joaquín, me gustaría saber cómo se consigue a Bellosssom en la Edición Rubí. Espero ver mi pregunta en la revista. Muchas gracias.

¡Jo macho!, veo que eres un chaval que va al grano así que seguiré tu ejemplo. Antes de nada quiero que sepas que a Bellossom puedes conseguirlo de la misma forma tanto en la Edición Rubí como en la Zafiro. Lo primero que tienes que hacer es capturar un Oddish salvaje en alguna de las zonas que ves en el cuadro de abajo. Tras conseguirlo debes incorporarlo a tu equipo y entrenarlo hasta el nivel 21 para que evolucione a Gloom. Una vez que tengas a Gloom puedes hacer tres cosas: la primera entrenarlo, la segunda evolucionarlo a Vileplume usando la Piedra Hoja y la tercera evolucionarlo a Bellossom con la Piedra Solar. Antes de decidir a qué Pokémon quieres que evolucione, te aconsejo que lo entrenes hasta el nivel 35. ¿Que por qué digo esto? Pues porque cuando Gloom evoluciona a Vileplume solo es capaz de aprender Danza Pétalo (nv 44) y cuando lo hace a Bellossom aprenderá Danza Pétalo (nv 44) y Rayo Solar (nv 55). Bien, una vez que tengas a Gloom en el nivel 35 y hayas decidido los ataques que más te gustan para un buen

DÓNDE CAPTURAR A ODDISH

ÁREAS EN LAS QUE ESTÁ ODDISH	CANTIDAD
Rutas 110, 117, 119 a 121 y 123	Muchos
Zona Safari (al norte)	Algunos
Zona Safari (al sur)	Pocos

Pokémon planta, habrá que buscar la Piedra Solar. Para ello tienes que ir al Centro Espacial de Ciudad Algaria. Dentro encontrarás a un marinero que te la entregará, pero



LA PIEDRA SOLAR puedes conseguirla en el Centro Espacial de Ciudad Alagaria. Con ella podrás hacer que Gloom evolucione a Bellossom.

por si acaso la has perdido, te diré que también puedes encontrarla equipada en los Solrock salvajes (Cascada Meteoro), aunque eso es algo raaaro, raaaro, raaaro.

Joaquín Vázquez

Patera (Valencia)

Noticias de Deoxys

¡Hola! ¿Qué tal? Yo muy bien. Esta es la primera vez que escribo. ¡Ah! Decidle a Jimmy que vaya al gimnasio. Bueno, a por las preguntas:

1. Busqué en Internet para saber cosillas de Deoxys y me lo soplaron. Deoxys (según ellos) se encuentra en una isla misteriosa de las nuevas ediciones Roja y Verde. ¿Es verdad?

Pues sí, es cierto, Deoxys está en las nuevas ediciones Roja y Verde en una de la muchas islas misteriosas que hallarás al sur de Kanto. Pero no creas que el único misterio de esas islas es Deoxys, porque cada isla encierra un misterio tan apasionante como el de este extraño Pokémon.

2. ¿Qué Pokémon y Pokécubos me aconseja para los concursos?

¡NOTICIÓN AL CA... KANTO! ¡DEOXYS ESTARÁ EN LAS EDICIONES ROJA Y VERDE, ESPERÁNDONOS EN UNA DE LAS MUCHAS ISLAS MISTERIOSAS QUE HALLARÁS AL SUR DE KANTO!

En esto de los concursos no puedo aconsejarte un Pokémon en especial. En total hay cinco categorías de concursos y en principio no hay ningún Pokémon que haya nacido especialmente agraciado para alguna de ellas. En general lo que debes hacer es estudiar los movimientos de un Pokémon (usa la pantalla de datos) y ver para qué concursos son adecuados. Luego, mira a ver si puede aprender alguna de las combos de concurso que hemos mencionado en otros CONSULTORIOS. Una vez hecho esto, tendrás que potenciar el perfil que se corresponda con los movimientos o combos que conoce. Por ejemplo, a un Swampert que conozca la combo de tipo belleza formada por Surf y Buceo lo más adecuado es que le potencies su belleza dándole PokéCubos de sabor seco. De todas formas, antes de empezar a dar PokéCubos a un Pokémon te aconsejo que vayas a Ciudad Calagua y hables con la Maestra de los PokéCubos. Siguiendo sus consejos averiguarás que lo mejor para hacer buenos PokéCubos es usar la LICUABAYAS de Ciudad Calagua (cuantas más personas mezclen bayas, mejor). Otra cosa que debes tener en cuenta es que el efecto de un PokéCubo depende de su sabor y de la personalidad del Pokémon.

POKEMON Y POKECUBOS PARA LOS CONCURSOS

SABOR	AUMENTA	GRAN EFECTO EN	POCO EFECTO EN
Picante	Carisma	Firme, Audaz, Huraña, Pícara	Osada, Serena, Modesta, Miedosa
Ácido	Dureza	Osada, Agitada, Floja, Plácida	Amable, Activa, Huraña, Afable
Seco	Belleza	Afable, Modesta, Mansa, Alocada	Firme, Cauta, Agitada, Alegre
Amargo	Ingenio	Serena, Cauta, Amable, Grosera	Floja, Ingenua, Pícara, Alocada
Dulce	Dulzura	Activa, Alegre, Ingenua, Miedosa	Audaz, Mansa, Plácida, Grosera

3. ¿Qué Pokémon tengo que cruzar para que salga un Torchic?

Primero necesitas tener un Torchic, un Combusken o un Blaziken hembra. Si este es tu caso, llévalo a la GUARDERÍA con algún Pokémon macho que pertenezca a una de estas especies: Pikachu, Sandshrew, Vulpix, Psyduck, Rhyhorn, Phanpy, Girafarig, Torchic, Poochyena, Zigzagoon, Seedot, Spinda, Wailmer, Skitty, Kecleon,



LA HABILIDAD SOMBRA TRAMPA que tienen Wynaut y su evolución Wobbuffet es ideal para capturar a los esquivos Latias/os cuando los pilles correteando por Hoenn.

Torkoal, Electrike, Numel, Spheal, Spoink, Mawile, Slakoth, Whismur, Absol, Seviper y Zangoose. Por si acaso el Torchic que tienes es macho, te diré que aunque el que uno de los Pokémon de inicio sea hembra es menos probable que el que sea macho, te aseguro que encontrarás a muchos entrenadores con la versión hembra de Torchic.

4. También busqué qué era Deoxys y no se formó por un virus espacial, es una clonación como Mewtwo. ¿A qué es verdad?

Me parece que los que te han informado en Internet andan un poco despistadillos. Para aclarar el origen de Deoxys te daré a ti y a todos los Pokéfans una auténtica primicia. Aquí está la información que contiene la Pokédex de Rubí y de Zafiro sobre este Pokémon tan misterioso:

EL ORIGEN DE DEOXYS

Deoxys según la Pokédex de Rubí

Tras estar expuesto a un rayo láser, el ADN de un virus espacial sufrió una mutación y dio origen a Deoxys. Según parece, el órgano cristalino que este Pokémon tiene en el torso es su cerebro.

Deoxys según la Pokédex de Zafiro

Deoxys surgió a partir de un virus espacial. Tiene un alto nivel intelectual y poderes psicoquinéticos. Este Pokémon dispara rayos láser por el órgano cristalino que tiene en el torso.

5. La última. ¿Me puede decir que Pokémon deberías tener para capturar a Latios/Latias cuando corretean por Hoenn? ¿En qué nivel?

Ya sabes que Latios aparece en la edición Rubí y Latias en la Zafiro, y siempre después de haber derrotado al Alto Mando.

Lo ideal sería usar la Masterball para capturarlo, pero si no la has conseguido o la quieres reservar para otro legendario, también puedes usar la Ultraball. El problema es que son muy esquivos y a las primeras de cambio se piran. Uno de los Pokémon más chulos que puedes usar para capturarlo es Wobbuffet (la evolución de Wynaut en el nivel 15). Su habilidad SOMBRA TRAMPA le hace ideal para esa tarea ya que con ella evita que los enemigos huyan. Además, gracias a sus ataques y su elevado número de PS podrá plantar cara tanto a Latios como a Latias. En cuanto al nivel en el que debería estar te aconsejo que como mínimo sea el 40.

Daniel Campillo

Getafe (Madrid)

Liga Pokémon y Chimecho

Hola me llamo Álvaro, soy un fan de la revista Pokémon y te tengo que hacer unas preguntas:

1. En mi equipo tengo a Kyogre, Blaziken, Doduo, Sealeo, Minun y Bagon. ¿Me podría pasar la Liga Pokémon?

Recuerda que aparte de tener un buen equipo, para ganar la Liga Pokémon tus Pokémon deberían tener un nivel mínimo de 45. Bueno, por lo que veo tu equipo no está mal, especialmente Kyogre, Blaziken y Minun. Sin embargo, Bagon no es adecuado para la liga y sería mejor que lo entrenaras hasta que evolucione primero a Shelgon (nv 30) y luego a Salamence (nv 50). Además, si enseñas a Salamence Vuelo (MO 02) y Terremoto (MT 26), tendrás una "mala bestia" que te ayudará un montonazo en casi todas las batallas, salvo contra Nívea (sus Pokémon usan ataques de hielo y eso hace pupa a Salamence). En cuanto a Sealeo te digo algo parecido, debes entrenarlo hasta el nivel 44 para que evolucione a Walrein.



NIVEA es la miembro del Alto Mando especialista en Pokémon de hielo. No enfrentes nunca a Salamence contra sus Pokémon de hielo o lo pulverizarán en menos que grazna un pavo.

2. ¿Qué ataques aprende Chimecho y a qué nivel?

Dicho y hecho, tus deseos son órdenes para mí, más vale pájaro en mano que centollo en... Me he liado pero el caso es que tienes su ficha de ataques ahí arriba:

lvaro Urrutia
Bilbao (Vizcaya)

MOVIMIENTOS DE CHIMECHO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 9	Impresionar	Fantasma
Nv 14	Confusión	Psíquico
Nv 17	Derribo	Normal
Nv 22	Alboroto	Normal
Nv 25	Bostezo	Normal
Nv 30	Psicorrayo	Psíquico
Nv 33	Doble Filo	Normal
Nv 38	Campana Cura	Normal
Nv 41	Velo Sagrado	Normal
Nv 46	Psíquico	Psíquico

Estrategias de combate

Hola Profesor, soy Andrés y querría que me resolvieras algunas dudas:

1. Tengo un equipo de Pokémon que no se suelen utilizar mucho y son: Manectric (nv 45), Absy (Absol nv 40), Corso (Corsola nv 45), Seadra (nv 45), Weezing (nv 49) y Metagross (nv 48). Como ves, la mitad son veloces (Macnetric, Seadra, Absol) y la otra no tanto (Corsola, Weezing y Metagross). Me gustaría saber si Corsola pudiera ser rápido, ¿sería un Pokémon más fuerte? ¿Sería bueno darle mucho Carburante?

Aunque te parezca extraño, hacer a Corsola más rápido no le haría mejor Pokémon. Fíjate que una de las bazas de combate que tiene este pequeño está en su movimiento Manto Espejo y para usarlo no necesita ser rápido, más bien todo lo contrario. Cuando lo use devolverá el doble del daño que haya recibido siempre y cuando el daño lo haya producido un ataque especial (son los de tipo fuego, agua, planta, eléctrico, hielo, psíquico, dragón o siniestro). De todas formas, si prefieres que Corsola golpee primero, casi mejor que darle mucho Carburante (que puedes dárselo) sería equiparle con la Garra Rápida. Por si se da el caso de que no la tengas, te recuerdo que este objeto te lo da el profesor de la Escuela de Entrenadores Pokémon en Ciudad Férrica.

2. Manectric es muy bueno luchando junto a Seadra gracias a su habilidad Pararrayos y lo mismo pasa con Seadra gracias a su habilidad Punto Tóxico. Para que sean buenos estoy entrenando a Manectric para que aprenda su gran combo: 1º Danza Luvia, 2º Carga, 3º Trueno, pero contra los Pokémon macho utilizo primero Atracción. ¿Es una buena estrategia? ¿Seadra puede aprender algún combo bueno?

La combo de Manectric me parece genial. Primero utilizas Danza Lluvia para evitar que Trueno falle, luego usas Carga para doblar el poder del siguiente movimiento eléctrico que uses y finalmente golpeas con el poderoso Trueno. Además, tu estrategia de combinar a Manectric con Seadra es estupenda porque gracias a sus habilidades se complementan muy bien. En cuanto a Seadra, teniendo en cuenta que es muy difícil hacerle daño, una de las combos que mejor se le adapta es Tóxico (MT 06, Senda Ígnea) y Protección (MT 17, Centro Comercial). Con Tóxico envenenará al rival y con Protección evitará que le hagan daño (aunque si se usa muchas veces seguidas, acaba fallando). De esta forma Seadra puede observar cómo se debilita el rival mientras él sigue tan fresco. Si además tienes la osadía de enseñarle Descanso (MT 44, Ciudad Calagua) para que recupere PS, será muy difícil que alguien acabe con Seadra.

LA PAREJA DEL MES

Manectric y Kyogre, ¡electrizantes!

Aquí tienes una nueva pareja de Pokémon pensada para arrasar. La combinación de sus ataques te permitirá no hacer aguas en los combates importantes.

Un **Manectric** con la habilidad Pararrayos hará una pareja perfecta con **Kyogre.** Como Kyogre es de tipo agua uno de sus puntos débiles son los ataques eléctricos, pero gracias al Pararrayos de Manectric no tendrá nada temer. Además, Kyogre ayudará a Manectric cada vez que use el ataque Trueno ya que con su habilidad Llovizna hará que el tiempo cambie y se ponga a llover. No olvides que cuando llueve el terrible ataque Trueno nunca falla. Sin lugar a dudas estos dos Pokémon forman un dúo de lo más electrizante.



3. ¿Para que Seadra evolucione a Kingdra hace falta la Escama Dragón u otro objeto? Sea cual sea, ¿cómo se consigue?
Efectivamente colega, para que Seadra evolucione a Kingdra hay que intercambiarlo equipado con la Escama Dragón. Este objeto lo encuentras en los Horsea salvajes, pero como es muy difícil encontrar uno que lo lleve te diré un pequeño truco que facilita la búsqueda. Para ello tienes que hacerte con un Pokémon que sepa Ladrón (p. ej. Lombre en el nivel 37) y usarlo cada vez que veas un Horsea salvaje (los puedes pescar con la Súper Caña en las Rutas 132 a 134). Si Horsea lleva encima la Escama Dragón se la quitarás inmediatamente. Y si no se la quitas es que no la tiene, así que lo suyo es huír y capturar a otro, que es gratis. Con esta estrategia ganarás un montón de tiempo ya que no necesitarás capturar a cada Horsea que veas para mirar si lleva la Escama Dragón.



LA GARRA RÁPIDA *la consigues en Ciudad Férrica y, equipada en un Pokémon, aumenta las probabilidades de que ataque primero, aunque sea lento.*

4. A mi Absy (Absol) le dejé aprender Doble Equipo para que el rival gaste más PP (Puntos de Poder) y con la habilidad Presión bajarle dos más. ¿Es buena esta estrategia o no? ¿Está bien o me recomiendas otros ataques?
Normalmente los movimientos más poderosos suelen tener pocos PP y utilizar Doble Equipo en un Pokémon que tiene la habilidad Presión puede desesperar al rival. Por eso tu estrategia me parece excelente, aunque hay otras formas de potenciar las cualidades de Absol. Por ejemplo, no sé si sabes que Absol tiene un poder de ataque físico extraordinario, así que podemos potenciarlo enseñándole Danza Espada. Con este movimiento, el poder de ataque físico de Absol subirá todavía más y, si junto a este movimiento le enseñamos Cola Férrea (MT23, tipo cero), Cuchillada (nv 36) e Impresionar (MT 47), tendremos una auténtica máquina de combate. Otra opción para conseguir un buen Absol sería llevar a tu Absy a la GUARDERÍA y procurar que el nuevo Absol conozca alguno de sus excelentes Movimientos Huevo (Relevo, Finta, Doble Filo, Capa Mágica y Maldición, Sutituto). De todas formas, con todo esto no pretendo que cambies de estrategia, solo que conozcas otras opciones y que las combines con tu estrategia del Doble Equipo.

SI QUIERES CONSEGUIR LA ESCAMA DRAGÓN EN MENOS TIEMPO DEL HABITUAL, HAZTE CON UN POKéMON QUE SEPA "LADRÓN"... ¡Y A BUSCAR HORSEAS SALVAJES COMO UN LOCO!

5. En mi equipo cogí Pokémon que no se utilizan mucho para que el rival, al no estar tan acostumbrado a ellos, no sepa su punto débil. ¿Sería mejor utilizar otros?
Es una buena estrategia eso de intentar usar la ignorancia ajena, pero seguro que solo funciona bien cuando te enfrentas a entrenadores principiantes. En general no te la aconsejo. Lo mejor es que desarrolles tu propio estilo de combate y que no pienses tanto en el rival. Desarrollar y refinar un estilo de combate a base de batallas suele dar mejor resultado que andar preocupándose por lo que hará el rival. Procura tener un equipo equilibrado, un estilo de

MIS TROLAS PREFERIDAS

Viajar al fondo del mar

El Centro Espacial de Algaria no para de inspirar a nuestros troleros, pero lo que a mí me mola de verdad son las aventuras en el fondo del mar.

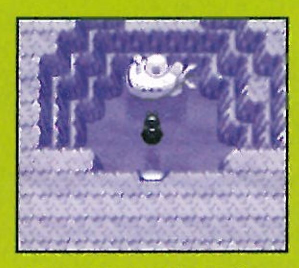
Hola Profesor:
Me ha dicho un amigo que si consigues atrapar a los ocho Pokémon legendarios; Kyogre, Groudon, Regice, Registeel, Regirock, Latios, Latias y Rayquaza, y vas la Centro Espacial, habrá una persona que te dirá que se han completado todos los viajes. Luego, si miras alguna televisión, oirás hablar de tu casa.

Al ir a tu casa te encontrarás a Celebi y mantendrás un combate contra él. Si le atrapas, será tu Pokémon, si no perderás a tus Pokémon y empezará otra vez el juego. Solo me queda por conseguir a Latios y me da un poco de miedo volver a empezar. ¿Qué debería hacer?

Abraham Lara
Barcelona

Tranquilo chaval, tú ve a por Latios que te garantizo que no pasará nada, pero en el caso de que fuera verdad lo que cuenta tu amigo ¿por qué tendrías miedo de volver a empezar? Para que no tengas miedo te contaré una hermosa historia:

Recuerdo que hace muchos años emprendí una peligrosa expedición al fondo del mar. Mi objetivo era buscar un Pokémon mitológico al que algunos llamaban Poseidón, pero salvo su nombre, no tenía más datos fiables sobre él. Para el viaje mis colegas y yo habíamos construido un submarino equipado con los últimos avances en detección Pokémon. El primer día de inmersión todo iba como la seda, los equipos funcionaban como esperábamos y al cabo de unas horas ya teníamos una señal procedente de lo que podía ser una especie Pokémon desconocida. Minutos después los ordenadores indicaban el lugar del que provenía la señal, así que pusimos rumbo a la zona. Tras atravesar un banco de sardinas y ver una par de cachalotes tuvimos contacto visual con la nueva especie. En ese momento observé lo que parecía ser una sirena sentada sobre una roca, aunque a juzgar por sus michelines más bien parecía una foca. De repente, el extraño ser se giró y pude ver su cara. Me quedé extasiado, el espectáculo era fascinante: el extraño ser mitad humano, mitad sirena, tenía un jamón en sus manos y no paraba de roerlo como si fuera un ratón. Estaba tan embobado que me apoyé sin querer en el botón de autodestrucción y el submarino se fue a la porra. Tiempo después mis colegas y yo tuvimos que empezar de nuevo, construimos otro submarino y regresamos al lugar en el que vivía aquella extraña bestia. Mereció la pena. Aquella dulce y gorda bestia se convirtió en mi mejor amigo.



MOLAN LOS SUBMARINOS. *Hace muchos años exploré el fondo del mar con un submarino parecido al del Capitán Babor. ¿A qué no sabéis a quién encontré en mi aventura? Jimmy: -No, ¿a quién?*

combate original y verás como, sin quererlo, sorprendes al personal.
Andrés Lorenzo
Pontevedra

Surf y Golpe Roca

¡Hola soy Clara y es la primera vez que escribo! Acabo de empezar Rubí y tengo algunas dudas:

1. ¿Dónde se consigue Golpe Roca? La necesito para hacer que se encuentren los enamorados del Túnel Fervergal.
En la casa que hay en la zona sur de Ciudad Malvalona vive un científico que te entregará la MO Golpe Roca. Ya sabes que si enseñas este movimiento a un Pokémon, podrás romper rocas que bloqueen tu camino. Pero para usarla fuera del combate y hacer que los enamorados se reúnan, no olvides que necesitas la Medalla Dinamo (la medalla que ganas en el gimnasio de Ciudad Malvalona).

2. ¿Dónde se consigue la MO Surf? Es que para hacer lo del Barco Abandonado lo necesito.
Después de conseguir la cuarta medalla (la Medalla Calor) en el gimnasio de Pueblo Lavacalda tienes que ir al gimnasio de Ciudad Petalia a por la quinta. Aquí tendrás que derrotar a Norman. Cuando lo consigas, sal del gimnasio y entra en la casa de al lado para hablar con los padres de Blasco. En agradecimiento por lo que hiciste por Blasco, su papá te entregará la MO Surf. Haciendo Surf podrás llegar hasta el Barco Abandonado, pero para explorarlo por completo te advierto que también necesitarás



CON GOLPE ROCA *podrás hacer que los enamorados del Túnel Fervergal vuelvan a reunirse. Y encima, en agradecimiento, el novio te dará la MO Fuerza.*

ALINEACIÓN POKéMON RUBÍ

La duda eléctrica

Adrián Quevedo no sabe qué Pokémon Eléctrico elegir y Oak comienza arengando sobre los equipos con muchos legendarios. ¡La cosa está que echa chispas!

El equipo de Adrián Quevedo (Barcelona)

Hola profesor, me llamo Adrián, tengo 11 años, y este es mi gran equipo (o eso es lo que creo, jeje):

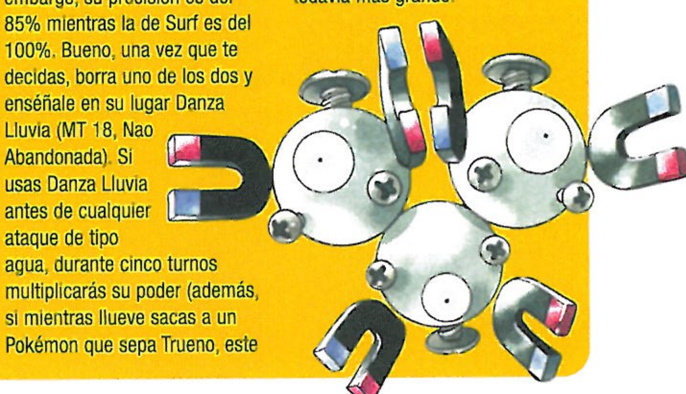
- **Rayquaza: Trueno, Llamarada, Surf y Ventisca.**
- **Groudon: Estallido, Rayo Solar, Trueno y Fisura.**
- **Kyogre: Surf, Hidrobomba, Rayo Hielo y Descanso.**
- **Metagross: Puño Meteoro, Derribo, Psíquico y Garra Metal.**
- **Shedinja: Bola Sombra, Bomba Lodo, Rabia y Golpes Furia.**

Mi última duda. Me gustan estos tres Pokémon y no sé cual elegir:
- **Manectric: Trueno, Carga, Onda Voltio y Mordisco.**
- **Magneton: Electrocañón, Triataque, Fijar Blanco y Chispa.**
- **Electrode: Explosión, Chispa, Bomba Sónica y Rayo.**
- **Raichu: Trueno, Rayo, Onda Trueno y Pantalla Luz.**

Ya sabes que no me gustan demasiado los equipos formados por muchos legendarios, no porque no sean buenos equipos sino porque no ayudan demasiado a que mejoréis vuestras estrategias de combate. De hecho, en el Modo Combate de Pokémon Colosseum un equipo como el tuyo tendrá una penalización importante en los premios que recibas. Bueno, después de esta pequeña bronca te diré que tu equipo no está nada mal, pero te aconsejo que le hagas algunas mejoras:

– Rayquaza es un Pokémon con un poder de ataque especial y físico increíble. Debido a ello, con cualquier tipo de ataque poderoso Rayquaza arrasará a muchos contrincantes. Veo que a tu Rayquaza le has enseñado potentes ataques, pero pienso que le sobran Trueno y Surf. Para usar ataques eléctricos o de agua ya tienes otros especialistas en tu equipo así que elimina los ataques que te he dicho y enséñale Garra Dragón (MT 02, Cascada Meteoro) y Vuelo. Recuerda que como Rayquaza es de tipo dragón-volador, la potencia de estos ataques se multiplicará por 1,5.
– Groudon es un legendario de tipo tierra con un poder de ataque físico comparable al de Rayquaza. Por ello, y porque en tu equipo no hay un buen ataque de tipo tierra, tener un Groudon que no sepa Terremoto es un casi un delito. Así que ya sabes, lleva a Groudon al Tutor de Movimientos, haz que olvide Trueno (para ataques eléctricos ya tienes especialista) y que recuerde Terremoto.
– A tu Kyogre le haría también una pequeña mejora. Primero tienes que elegir entre alguno de los dos ataques de tipo agua que tiene. Para ello te recuerdo que Hidrobomba tiene una potencia superior a Surf, sin embargo, su precisión es del 85% mientras la de Surf es del 100%. Bueno, una vez que te decidas, borra uno de los dos y enséñale en su lugar Danza Lluvia (MT 18, Nao Abandonada). Si usas Danza Lluvia antes de cualquier ataque de tipo agua, durante cinco turnos multiplicarás su poder (además, si mientras llueve sacas a un Pokémon que sepa Trueno, este movimiento nunca fallará).
– Con Metagross haremos también una pequeña mejora. Para ello haz que olvide Garra Metal (es un movimiento que está bien, pero poco poderoso) y enséñale Descanso (MT 44, Ciudad Calagua).
– Shedinja está muy bien, pero le equiparía con Cinta Focus. Con este objeto puedes evitar que Shedinja caiga debilitado, algo que resulta muy fácil si el rival tiene un movimiento efectivo contra él ya que tiene muy pocos PS.

Ahora vamos a elegir a tu último Pokémon entre todos los eléctricos que me propones. La verdad es que en cuanto a características la elección resulta complicada, aunque quizá me decantaría por Magneton. Sin embargo, me gustan mucho los Pokémon eléctricos que pueden aprender Carga (duplica el poder del siguiente ataque eléctrico) y en tu equipo hay dos. Uno es Manectric y por lo que veo ya lo conoce y el otro es Electrode (podría recordarlo). Además, como Manectric conoce un movimiento de tipo siniestro que te podría venir bien en algunas situaciones, te aconsejo que lo elijas. Un placer y espero que, con mis consejos, tu gran equipo sea todavía más grande.



un Pokémon que conozca la MO Buceo. Esta MO te la dará Máximo en la casa esa tan mona que tiene en Ciudad Algaria.
Clara García
Madrid

Capturando a Latias

Hola Profesor, es la primera vez que escribo y me gustaría que me facilite estas dudas sobre la Edición Zafiro:

1. ¿Hay algún sitio común en el que esté Latias? Estoy todo el día recorriendo la región de Hoenn y no hay manera de que aparezca.

Encontrar a Latias en la Edición Zafiro (o a Latios en la Edición Rubí) puede llevar bastante tiempo, especialmente si no tienes algo de suerte. Para capturarlo, lo primero que hay que conocer es el patrón que sigue este Pokémon a la hora de moverse por las rutas de Hoenn. Cada vez que uses Vuelo, Latios cambiará de la ruta en la que esté a otra aleatoria. Sin embargo, si lo único que haces es entrar en una nueva ruta o en una ciudad, la mayoría de las veces cambiará a una ruta contigua. Una vez dicho esto, lo primero que tienes que hacer es ir a Ciudad Algaria y comprar algunos Máx. Repelente. Después, coloca como jefe de tu equipo a un Pokémon de nivel 40, ve a Ciudad Calagua y ponte en la salida hacia la Ruta 121 (puedes usar otra ciudad y otra ruta, pero me gusta mucho esta). Entra en la ruta, usa el Máx. Repelente y camina por todas las zonas de hierba. Si Latios no aparece, vuelve a entrar en la ciudad, sal de nuevo a la ruta 121 y así sucesivamente hasta que Latios aparezca (tarde o temprano lo hará). Fíjate que al usar el Máx. Repelente con un Pokémon jefe de nivel 40, únicamente podrán aparecerte Pokémon de nivel 40 o superior, de esta forma ahorrarás mucho tiempo ya que si Latios está en la Ruta 121, será el único Pokémon que aparezca (su nivel es 40). Una vez que hayas encontrado a Latios ya puedes usar la función Área de la Pokédex y saber en todo momento en qué lugar se encuentra, aunque su comportamiento a la hora de cambiar de ruta seguirá siendo el mismo.

¿AÚN NO HAS CAPTURADO A LATIAS O LATIOS EN TU EDICIÓN RUBÍ O ZAFIRO? ¡PUES YA ESTÁS LEYENDO LA CERTERA Y VELOZ MANERA DE CONSEGUIRLO QUE PROPONE OAK!



ENTRAR Y SALIR *de una ruta o de una ciudad hará que Latias en Zafiro y Latios en Rubí se piren a una ruta contigua. Si usas Vuelo, cambiarán a una ruta aleatoria.*

2. Si me aparece en alguna ocasión, tengo preparada una estrategia que es la siguiente: saco a Gardevori y le hago Hipnosis, después le hago Onda Voltio y le quito casi todos los PS, a continuación le tiro una Acopio Ball y listo.

Mira, encontrar a Latias en Zafiro y a Latios en Rubí puede ser una tarea que te lleve mucho tiempo aunque uses la estrategia que te he contado en la pregunta anterior. Además, cuando lo encuentres te darás cuenta de que es un Pokémon que sale por piernas a la primera de cambio. Por eso, he dicho más de una vez que lo mejor para capturarle es usar la Masterball. Otra opción, en el caso de que hayas olvidado la Masterball o la hayas usado con otro legendario, es poner como jefe de tu equipo a Wobbuffet y aprovecharte de su habilidad SOMBRA TRAMPA para que Latias/os no huya. En este caso la mejor ball que puedes usar es la Ultraball.

3. ¿Me podría decir dónde aparece Nossepas? ¿A qué Pokémon y en que nivel evoluciona Meditite?

Nossepas está en la Cueva Granito, pero para que aparezca necesitas usar Golpe Roca en las piedras que hay en el sótano más profundo de esta cueva. En cuanto a Meditite, te diré que cuando alcance el nivel 37 le verás evolucionar a Medicham.
Juan Javier Blanco
Valdemoro (Madrid)



MI BASE SECRETA

¿Otra forma de conseguir a Jirachi?

Veo que eso de mandar trucos para capturar a Jirachi y a Deoxys os apasiona y... eso es lo que ha hecho Alejandra Brage de La Coruña. Como dije, seré bueno y os daré la oportunidad de comprobar si estos trucos funcionan de verdad.

A POR JIRACHI
Consigue todos los Pokémon y ve a buscar el DIPLOMA de Game Freak. Después ve a la Isla del Sur, dirígete al fondo, usa la técnica Daño Secreto en el árbol gigante y entra. Aquí verás a Jirachi y para capturarlo te aconsejo que uses un Pokémon de agua o planta entre el nivel 70 y el 100. Usa la Masterball.

¿DEOXYS EN EL CENTRO ESPACIAL?
Consigue la Masterball en el Centro Comercial de Calagua y a continuación ve al Centro Espacial de Ciudad Algaria, habla con el doctor y habrá un terremoto. Sube a la primera planta y encontrarás a Deoxys. Usa la Masterball.

Oak al habla: Querida Alejandra, espero que te haga ilusión que haya publicado tu carta. Los trucos que me envías están muy currados y quizá funcionen en algún universo paralelo o quizá en este. Pero lo que seguro funciona es comprar Pokémon Channel para conseguir a Jirachi y esperar a las ediciones Roja y Verde para hacerse con Deoxys. Un besazo.



ISLA DEL SUR. *Por más vueltas que doy no veo el árbol gigante del que habla Alejandra, aunque la inscripción que hay en la roca hace pensar. Jimmy: -¿Y si me escribo en la frente, pensará la roca?*



EL RINCÓN DE ABEDUL

Actualizar el programa de bayas

¡Hola chicos! Prestad atención a la carta de este mes porque habla de la forma de actualizar el programa de bayas en las ediciones Rubí y Zafiro y eso os atañe a todos. Además, os desvelo algunos detalles sobre Deoxys.

Hola Profesor, tengo la Edición Zafiro y unas cuantas dudas que no me dejan conciliar el sueño:

1. ¿Latios o Latias?
¡Menuda preguntita! Latias y Latios son dos Pokémon muy parecidos. Tienen el mismo tipo (dragón-psíquico), la misma habilidad (Levitación) y aprenden casi los mismos movimientos y MTs. Pero... el At. Esp. de Latios es algo superior al de Latias, así que, me quedo con Latios.



BAYAS DESCONOCIDAS. *Algunas de las bayas cuya localización era desconocida en Hoenn las encontrarás cambiando PokéVales en Pokémon Colosseum.*

2. ¿Para qué se actualiza el programa de bayas al descargar a Jirachi?
Esto es importante. Debido a un pequeño error que existe en el juego, algunos árboles de bayas dejarán de dar bayas cuando lleves jugando más de un año con tu Edición Rubí o Zafiro. Para corregir ese error existe la actualización del programa, que se descargará automáticamente en tu cartucho cuando bajes a Jirachi desde Pokémon Channel, o cuando te conectes con tu GBA a Pokémon Colosseum. Pero si no tienes Pokémon Colosseum, Channel, o te falta el cable, puedes enviar tu cartucho a la siguiente dirección: NINTENDO ESPAÑA. Att. Servicio de Atención al Cliente. Calle Azalea 1 Edificio D Miniparc 1. 28109 El Soto de la Moraleja. Alcobendas (Madrid)

El equipo técnico de Nintendo actualizará tu cartucho sin coste alguno y lo más alucinante es que recibirás un regalo muy especial. Pero ojo, solo recibirás el regalo si cumples los siguientes requisitos:

a). Asegúrate de que tu equipo activo tenga 5 o menos Pokémon.
b). Tienes que haber guardado el juego al menos una vez después de que el Profesor Abedul te haya dado a Torchic, Treecko o Mudkip.

3. Al descargar a Jirachi llevaba una baya Aslac, de localización desconocida. Entonces las demás bayas con localización desconocida, como la baya Enigma, ¿dónde se consiguen?
En el anterior CONSULTORIO un entrenador de Barcelona nos dijo: "Después de ver la Isla Espejismo fui a Ciudad Calagua y el hombre de las bayas me dio una baya muy rara: la baya Enigma". Esta es la única información que tengo por el momento sobre la forma de conseguir la baya Enigma en Rubí o Zafiro, aunque pienso que el detalle de la aparición de la Isla Espejismo es solo una casualidad.

Para conseguir otras bayas con localización desconocida necesitas tener Pokémon Colosseum y ganar un determinado número de PokéVales. Aquí abajo las tienes.



BAYAS DESCONOCIDAS EN HOENN	DESCRIPCIÓN	POKéVALES
Baya Gonlan	Al llevarla, subirá la DEFENSA en un momento de apuro	15000
Baya Aslac	Al llevarla, subirá la VELOCIDAD en un momento de apuro	15000
Baya Yapati	Al llevarla, subirá el AT. ESPECIAL en un momento de apuro	15000
Baya Aricoc	Al llevarla, subirá el DEF. ESPECIAL en un momento de apuro	15000

4. Usted tiene a Deoxys, ¿verdad? ¿No puede enseñar ni una pantallita? ¿Y en qué juego se podrá conseguir? También me gustaría saber qué ataques aprende y cuál es su habilidad.
No tengo a Deoxys (al igual que tú, lo tendré cuando salgan Rojo y Verde), pero tengo algunos datos sobre él. La habilidad de Deoxys es Presión, (que baja en 2 los PP del enemigo cuando recibe un ataque) es de tipo psíquico, y lo encontrarás en las ediciones Roja y Verde... aunque seguramente para conseguirlo necesitarás algo similar al famoso Ticket Eón. En cuanto a los ataques que aprende, te diré que dependen de la versión en la que lo captures (el Deoxys de la Edición Verde no es igual al de la Roja), aunque en ambas aprenderá un terrible ataque psíquico llamado Piscoataque (140 de potencia y 90% de precisión).

5. ¿Los Pokémon Oscuros que liberes en Pokémon Colosseum te los podrás descargar a Rubí/Zafiro? ¿Y se podrán conseguir Pokémon como Suicune o Ho-oh?
Claro que sí, cerca del final de la aventura, cuando derrotes a Néfiro, el jefe de la banda Cífer, el Centro de Intercambio de Ciudad Oasis entrará en funcionamiento. En ese momento podrás conectar tu cartucho de Rubí o Zafiro a la Cube y llevar Pokémon de Hoenn a las desérticas tierras de Aura (y viceversa). En Colosseum no solo te harás con Ho-oh y Suicune, también verás a Entei y Raikou.

6. ¿Un Pokémon legendario puede ser de colores? ¿Se puede salvar la partida delante de un Pokémon legendario, hablar con él y si no es de colores, apagar volver a encender y probar suerte, así hasta que salga uno de colores?
¡Claro que puede ser de colores! Todos los Pokémon tienen su versión de colores incluidos los legendarios, aunque es muy raro toparse con uno. La estrategia que cuentas para conseguir uno podría funcionar, pero podrías tirarte varios años hasta conseguirlo. Mi consejo es que no pierdas el tiempo y que te conformes con tus legendarios normales, ya que son exactamente igual de buenos (o mejores) que los de colores.

José María Vera
Lorca (Murcia)



LEGENDARIOS DE COLORES. *Todos los Pokémon, incluidos los legendarios, tienen su versión de colores. Quizá algún día veas un Rayquaza como este.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Marc Petit Vecino (Barcelona). 4 años
Nuestro Pekestrella es el pequeño Petit, que se llevará una consola pequeñita, la Pokémon Mini, que funciona con cartuchos pequeñitos. Además, el cartuchito que incluye la consolita consta de varios minijuegos. Jimmy: Redundante, el chico. Mari: Menudo, el Jimmy.

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

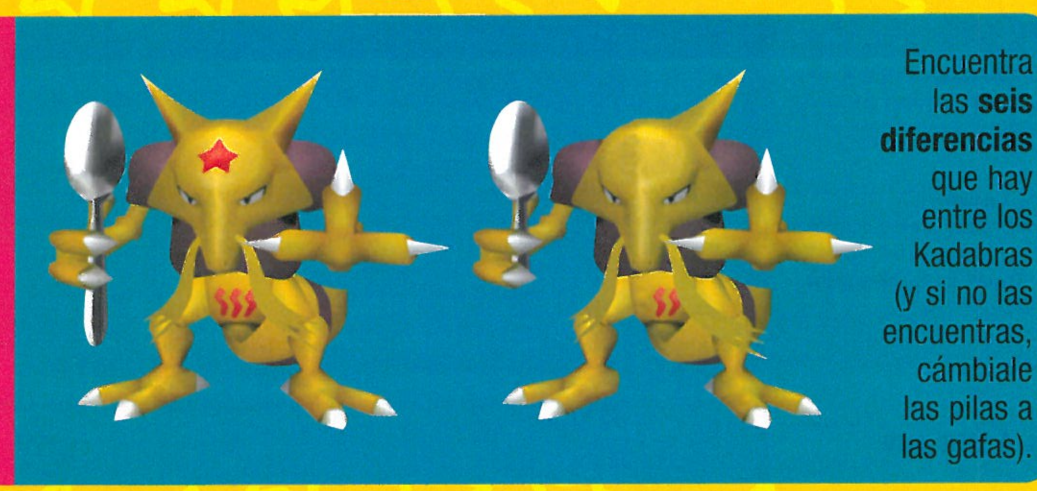


¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias

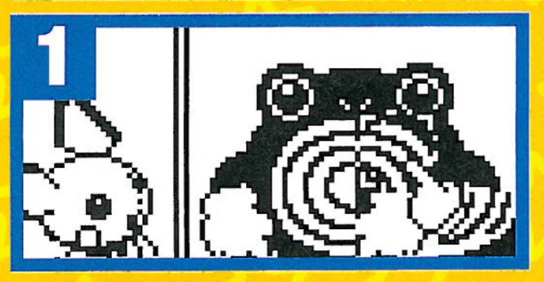


Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Kadabras (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



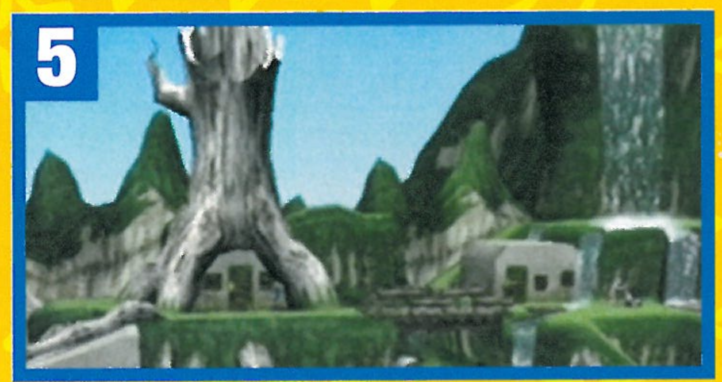
3



4



5



PODER PSÍQUICO

Si es que no se les puede dejar solos. Se nos bañan los que no se pueden bañar porque son de Tipo Fuego-Tierra, y claro, luego hay que ponerlos a centrifugar. Como este de aquí abajo. ¿Pues no resulta que le decimos que, como se ha puesto malito, no se puede bañar más y casi entra en erupción, el tío pamplinas?





Víctor José Gambero (Málaga)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador

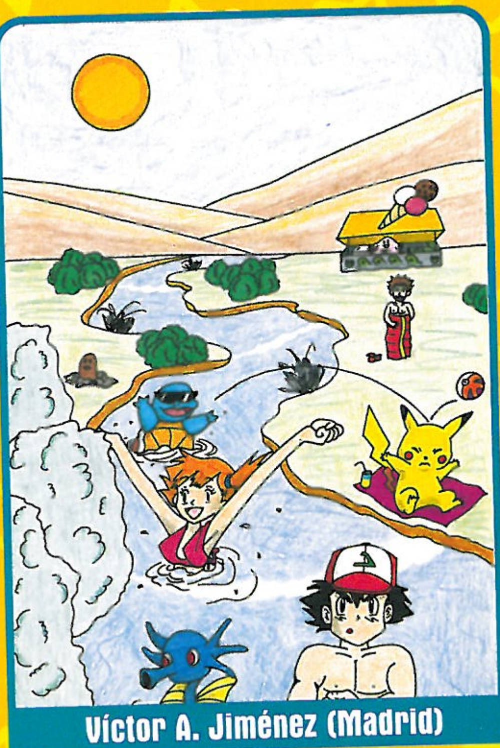


PokéArtista



Susana Broullón Costas (Pontevedra)
Miles de cartas, cientos de dibujos, varios posibles premios... Jimmy: ¡Y te toca justo lo que querías, tía! ¡Ni "porfi" ni lacteos, tu dibujo merece el «Channel»! Claro que, espero que tus papás te compren una Cube porque, oye.

¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!



Víctor A. Jiménez (Madrid)

GANADORES
(Superconcurso nº 47)

POKÉMON EXPEDITION

René Río Castaño .... Asturias
Alex Gallega Pascual .... Barcelona
Miguel Angel Del Río Moreno .... Granada
Marcos Fernández Alvarez .... León
Alberto Peris Martínez .... Valencia

LIBRETA POKÉMON

Jaime Zaragoza Pérez .... Alicante
Anais Manau González .... Barcelona
Daniel Hoyos Limón .... Burgos
Antoni Pasqual García García ...... Castellón
Marc Meliá Rallo .... Castellón
Guillermo Martínez Calero .... Ciudad Real
Ernesto Verges Fernández .... Madrid
Alvar Gómez González .... Madrid
Carlos Sánchez Martínez .... Madrid
Salvador Barrabino Meléndez .... Málaga
Joseba Navarro Pedraza .... Málaga
José Luís López Bellido .... Murcia
Ismael Fernández .... Pontevedra
José Manuel Avila Conde .... Sevilla
María Dolores Parada Liern .... [Valencia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

Samuel Sánchez Fernández .... Barcelona
Marc Barrio Villegas .... Barcelona
Nil Aznar .... Barcelona
Iván Gombau Bayarri .... Castellón
Felipe Sulser .... Málaga
Claudia Valverde .... Orense
Nuria Hernández Calzada .... Salamanca
Pedro Luís Moro Márquez .... Sevilla
Abilia Martínez Muñoz .... Valencia
Antonio José Gago Calviño .... Zaragoza

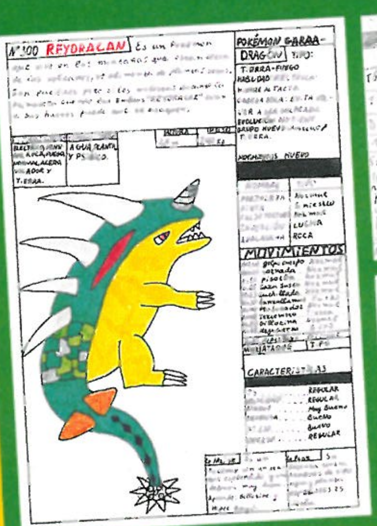
RELOJ DE NINTENDO ACCIÓN

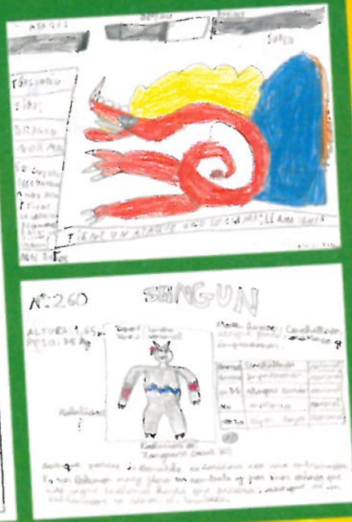
Elías Huerta Rodríguez .... Cádiz
Juan Antonio Ruíz Perea .... Jaén
Alvar Ruíz Tavira .... Madrid
Pedro Jesús Pinar Olivares .... Murcia
Luís de Paredes Aguado .... Toledo

Joaquín García (Murcia)

¡He aquí unos Pokémon nuevos!

"Reydracan" es obra de Marian Milchev, de Madrid; "Tórcontin" lo dibujó Daniel Garrido, de Valladolid; y "Sangun" lo ha hecho Óscar Gil, de Castellón. Jimmy: Pues se me ocurre a mí otro, "Rey-Tór-San". Qué inventiva tengo.







Esta vez la sopa tiene premio: nuestra afable compañía, incólume porte... y todo eso, sí. Si no consigues encontrar todos los Pokémon y tampoco puedes leer nada entre líneas, mira la solución al otro lado.



Supersopa de letras Pokémon

N	A	U	R	C	O	A	D	W	T	U	A	E	S	Q	E	G	O
A	H	B	T	Z	A	A	E	E	O	R	C	U	A	S	C	N	H
L	C	O	N	E	I	E	S	U	A	O	O	Q	M	O	A	I	A
O	U	R	E	M	Z	C	N	S	L	P	T	R	G	A	C	F	S
M	C	E	O	I	T	O	E	C	A	M	E	R	U	P	T	F	A
E	S	P	N	S	V	I	B	R	A	V	A	O	O	R	U	O	M
U	E	G	Z	O	L	B	A	E	R	C	E	P	L	A	R	K	O
Q	U	A	M	G	U	L	S	U	G	A	S	S	S	T	N	E	L
O	T	R	I	I	E	E	C	A	O	N	E	E	E	I	E	L	S
L	L	O	H	P	L	E	M	U	N	E	O	U	O	N	D	E	E
E	A	E	O	M	D	H	E	Q	P	D	P	P	E	U	N	S	O
D	U	P	L	U	R	S	T	J	E	D	S	P	U	G	A	N	D
N	G	Y	E	R	A	A	E	E	T	S	U	H	Q	E	L	A	A
U	I	N	O	G	Y	L	F	E	R	E	R	C	R	R	O	H	L
F	R	L	U	N	K	S	A	U	A	R	G	N	R	E	O	O	O
I	S	E	Q	U	S	D	U	O	P	T	L	I	O	P	W	M	R
D	E	A	M	E	N	N	Q	Q	K	O	E	P	P	E	Z	O	T
Y	O	M	O	I	E	A	A	A	A	R	N	A	E	T	E	C	O
O	N	E	P	U	R	S	K	A	R	M	O	R	Y	Y	D	A	L
L	E	S	L	Q	P	G	N	R	N	M	E	T	U	R	L	R	A

Encuentra los Pokémon del 101 al 120, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.



José Andrés Navarro (Murcia)



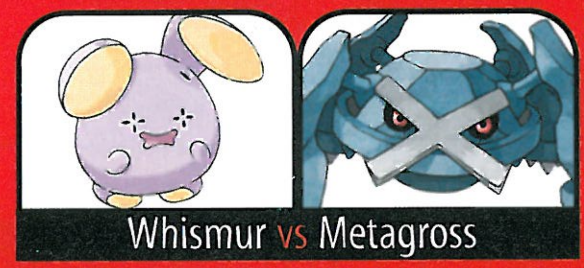
Miriam Fernández (Alicante)

Combate Total

Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.



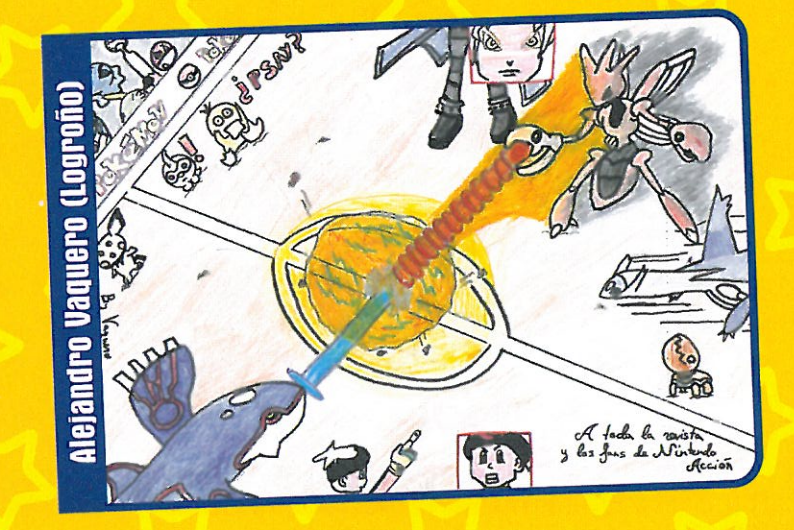
Rayquaza vs Illumise



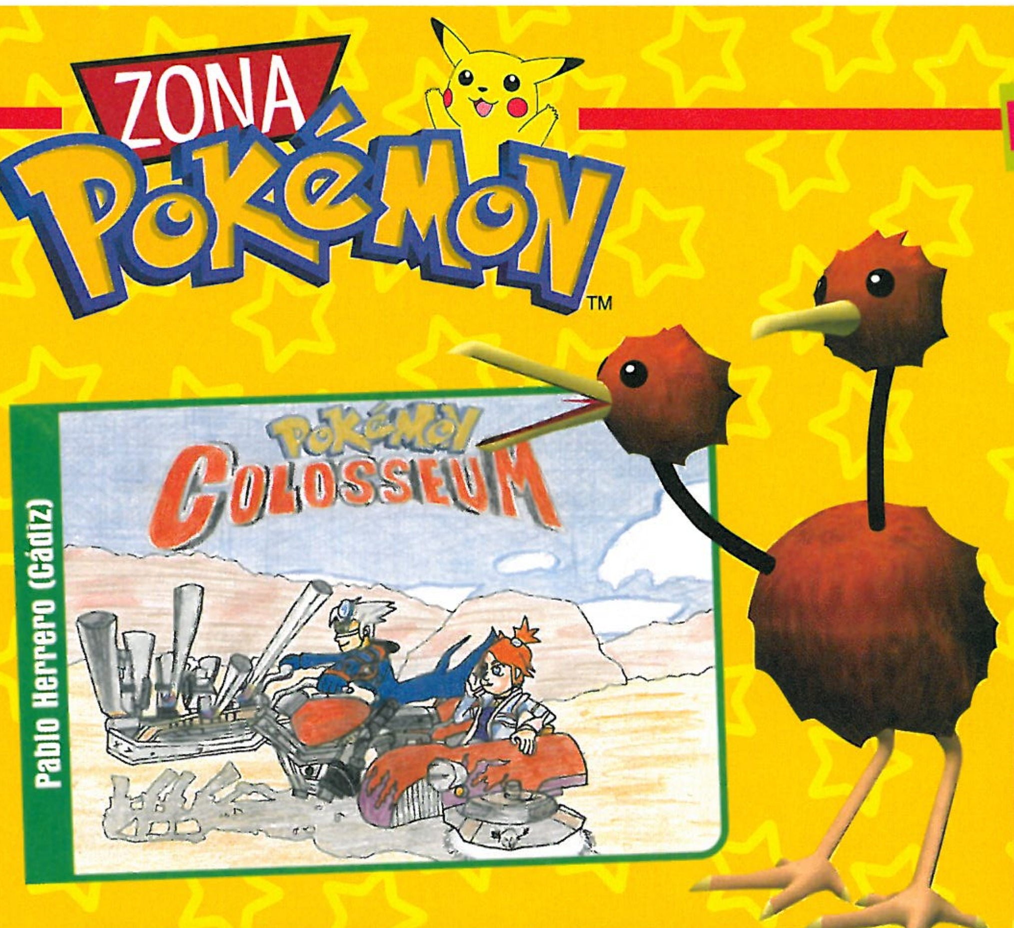
Whismur vs Metagross



Gardevoir vs Absol



Alejandro Vaquero (Logroño)



Pablo Herrero (Cádiz)

LLAMADAS (¡Tú, bambú!)

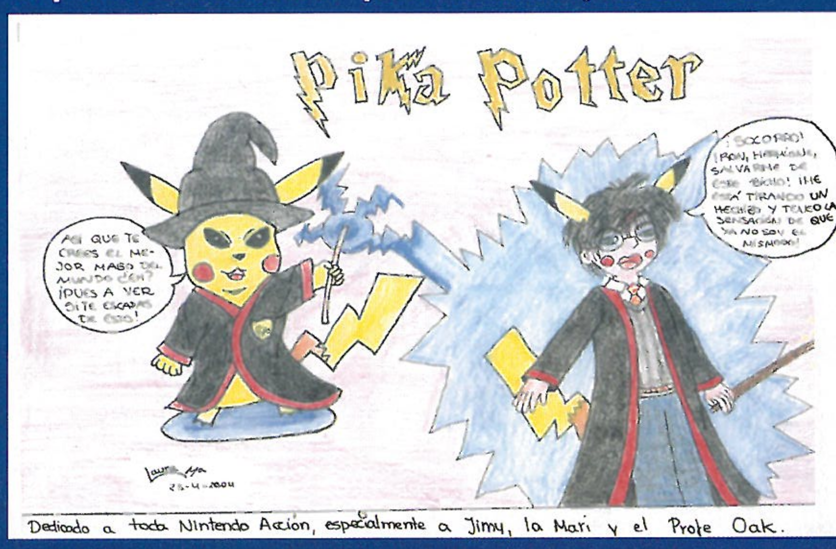
Clubes

¡Hola! Me llamo Adrián y tengo 11 años. Si queréis entrar en mi club solamente tenéis que enviar vuestros datos personales y, si queréis, podéis enviarme dibujos sobre Pokémon. Escribid a:

Adrián Campello Blanco
Ctrl General, nº11
CP 32692
Orense

PokéChiste (más bueno)

Laura María Rodríguez, de Murcia, quiere que sepamos lo que pasaría si nuestro Pikachu se supiese algunos hechizos. En un duelo con Harry, le lanzaría el llamado "vasasabertuloquesbueno", de difícil nomenclatura pero sorprendentes efectos "pikamutantes", como véis.



Soluciones pasatiempos

Diferencias Kadabra



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Puzzle Collection (Pokémon Mini)
2. Pokémon Verde/Rojo (GBA)
3. Pokémon Rubí/Zafiro (GBA)
4. Pokémon Channel (N64)
5. Pokémon Colosseum (GC)

Poder Psíquico

Es Camerupt, por Zeus, el que lleva la...

Siluetas

1. Feebas 2. Wailein

Supersopa Pokémon



Combate Total

1. Rayquaza 2. Metagross 3. Absol


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
2 POKéMON CHANNEL
10 MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON
15 LIBRETAS POKéMON
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra pokemon141 + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de julio de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



www.nintendoplaya.com